





大众软件

7
2016年7月

读我懂你，悦享应用娱乐未来

专题企划

畅游BJCC——美漫和独立游戏

专栏评述
暗算——中国手游产业黑幕揭秘
跨平台——微软的破局之举

前线地带
使命召唤：无限战争
战锤40K：战争黎明3

评游析道
忍者神龟：曼哈顿突袭
镜之边缘：催化剂

游击九课
大厂出手舰娘游戏的“战国时代”
《成金电铁》：堪称魔性的放置游戏

ISSN 1672-0148
7
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP







北京华科众合科技有限公司

HUAKE UNITE (BEIJING) CO., LTD

http://www.huakeunite.com


少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
贾乃亮
李小璐
明星出品
尽享真实互动



应用聚焦
游戏从此不同，新一代GPU降临（下）

P13

6月29日，AMD Radeon RX 480解密并上市，基于14nm FinFET工艺的Polaris（北极星）架构GPU正式出现在大家面前。可是在制程和架构的升级并没有为AMD带来新的旗舰产品，Radeon RX 480及其后的RX 470/460，都将是面向中端主流市场的型号，将在中端显卡市场掀起一场新的风暴。

专栏评述
暗算——中国手游产业黑幕揭秘

P22

从现在的市场表现来看，中国手机游戏产业的发展是越来越好的。随着中国手游产业的不断发展，一些黑色产业也开始在繁荣的背后不断酝酿。对于那些正在从事这一类黑色产业的从业者来说，一个小小的机手游戏，竟然隐藏着难以想象的肮脏利益。

2016年7月 总第490期

本期目录





专题企划

畅游BJCC——美漫和独立游戏

评游析道

战争机器终极版

P46

在国内动漫市场几近被日漫占领的时候，在很多人的眼里动漫就等同于日漫了。当然上述看法并非事实，却也足以证明日漫美漫在中国待遇的天壤之别。而这一切，都将因为励德漫展举办的北京漫控的到来而变得有所不同。本次BJCC，除了美漫，独立游戏也是其中的重中之重。

P70

客观的说，《守望先锋》的确是个十分好玩的游戏。你可以说你不适应这种游戏类型，因为它所代表的团队射击游戏历来就属于小众题材。暴雪以其出色的制作水平告诉我们，他们靠一堆“泰坦”制作失败的边角料抄袭一个历史悠久的游戏系列，依然能够抄的好玩，而且做出了自己的特色。

至尊无敌
Intel至尊酷睿i7-6950X处理器

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

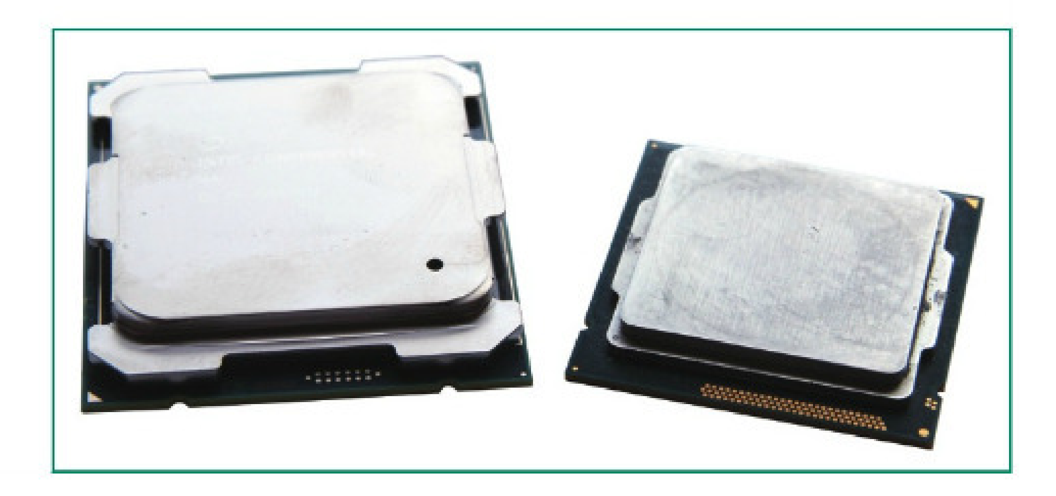
◆Intel（英特尔）◆海外已上市◆1723美元元（约合11327元人民币）◆附件：不详◆推荐：高端玩家，设计、摄影等专业用户◆咨询电话：网络支持◆相似产品：Intel至尊酷睿i7-5960X、Intel酷睿i7-6700K

相信大多数普通消费者对Intel高端处理器的认识就是智能酷睿i7，甚至觉着这就是最强大的个人处理器了，其实智能酷睿i7还有一个非常强大的兄弟，尽管每次它推出时间都要比家族中的兄弟们更晚一些，但却拥有家族中最强大的性能，并因此被冠以“至尊版（Extreme Edition）”的称号。2016年夏初，新一代酷睿i7至尊版又一次降临，带给高端玩家和专业用户更强悍的计算平台。



新一代酷睿i7至尊版基于14nm工艺的Broadwell-E核心，拥有Intel消费级处理器中最高的10个核心，提供20个线程，我们的样品是其高端型号i7-6950X，它内置25MB三级缓存，频率为3GHz，最大睿频达到4GHz，TDP为140W



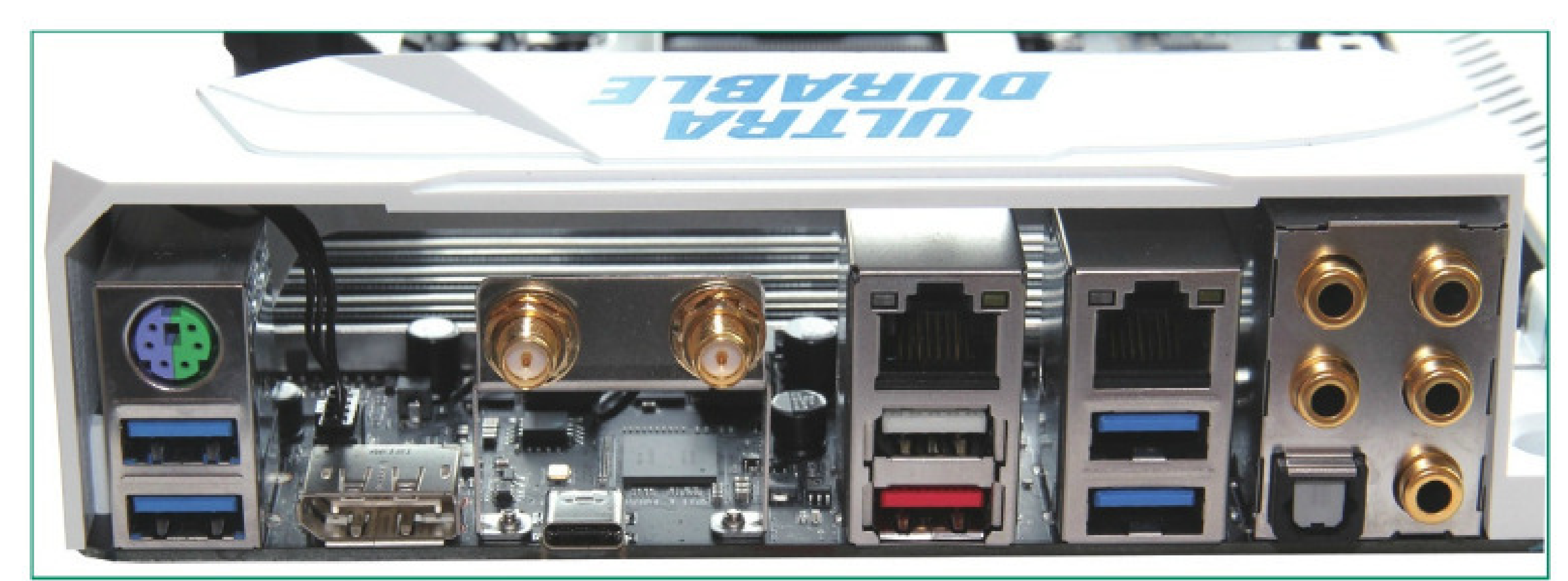


新一代酷睿i7至尊版仍然采用LGA2011接口及相应封装，外形远比LGA115X接口的酷睿i7要大得多



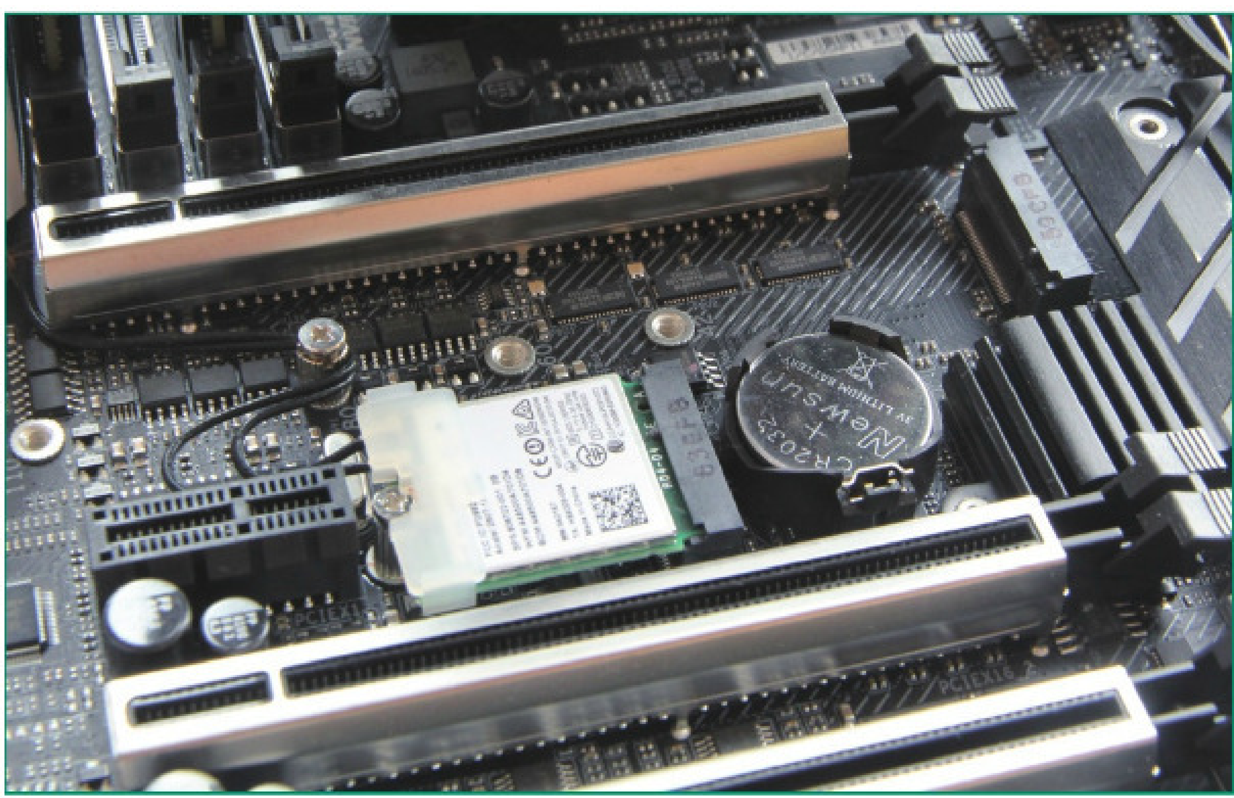
Intel并没有为新一代酷睿i7至尊版提供新的芯片组支持，而是继续使用已经服役了相当长时间的X99芯片组，但它相对于前一代产品更高的内存规格和容量，以及各种周边接口的新发展，都促使用户选择新设计的X99主板与其配合，例如技嘉推出的GA-X99-Designare EX





作为面向新用户的产品，GA-X99-Designare EX除了连通设备与处理器的基本功能外，还提供了USB 3.1、USB Type-C外接口，更带有DisplayPort输入接口，以便支持未来的VR应用。另外这块主板不仅自带装饰灯带，甚至还带有LED灯带接口，可以让机箱灯带或自购灯带与主板同步





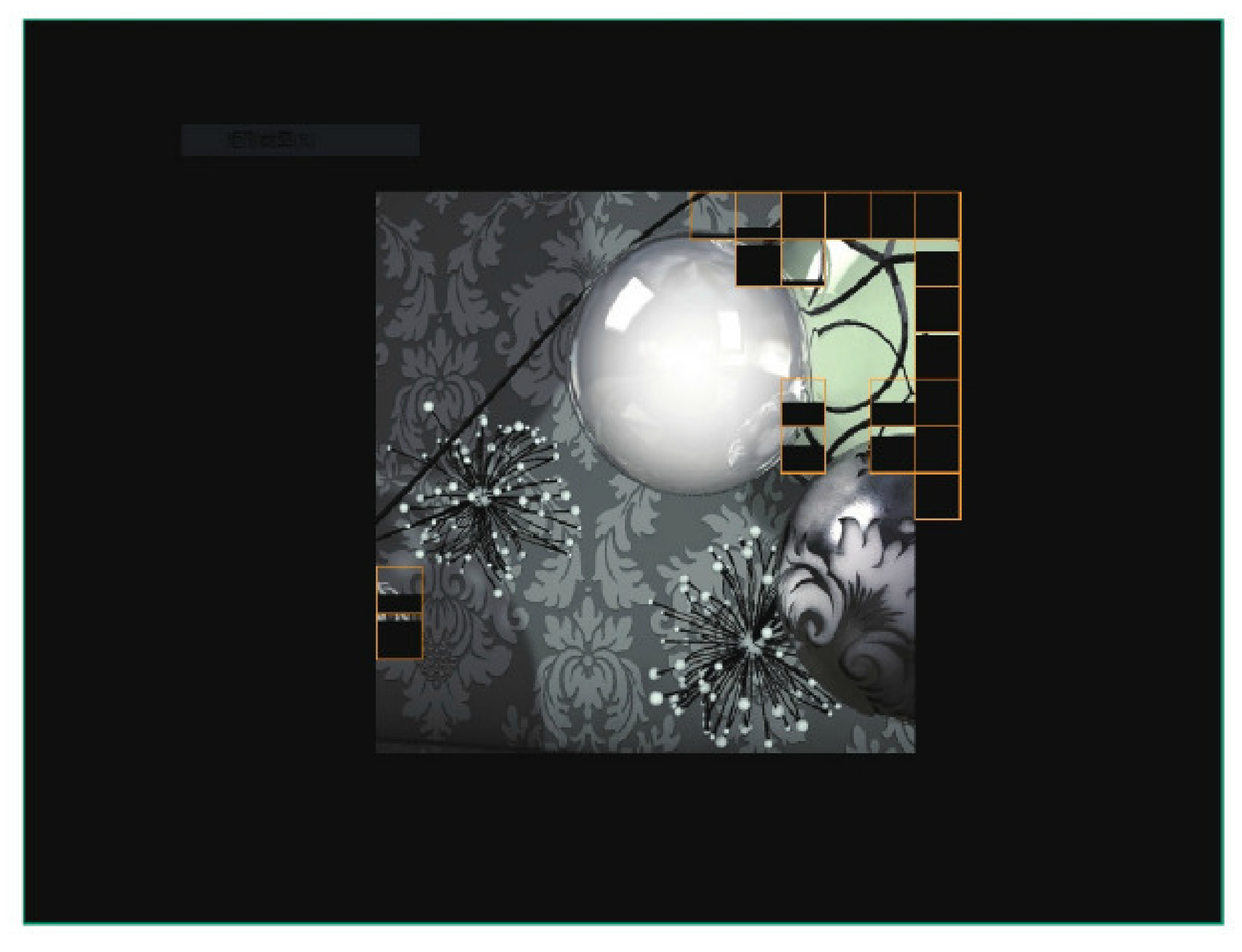
基于至尊酷睿提供的多达40个PCI-E 3.0通道，GA-X99-Designare EX可以支持4显卡并联，并且提供了SATA-E和NVMe PCI-E 3.0 x4标准的M.2插槽和U.2接口，用来支持未来的高速SSD。它还特别将板载WiFi网卡和M.2接口藏在散热片之下，增强散热能力的同时，也减少了对这些设备的电磁干扰

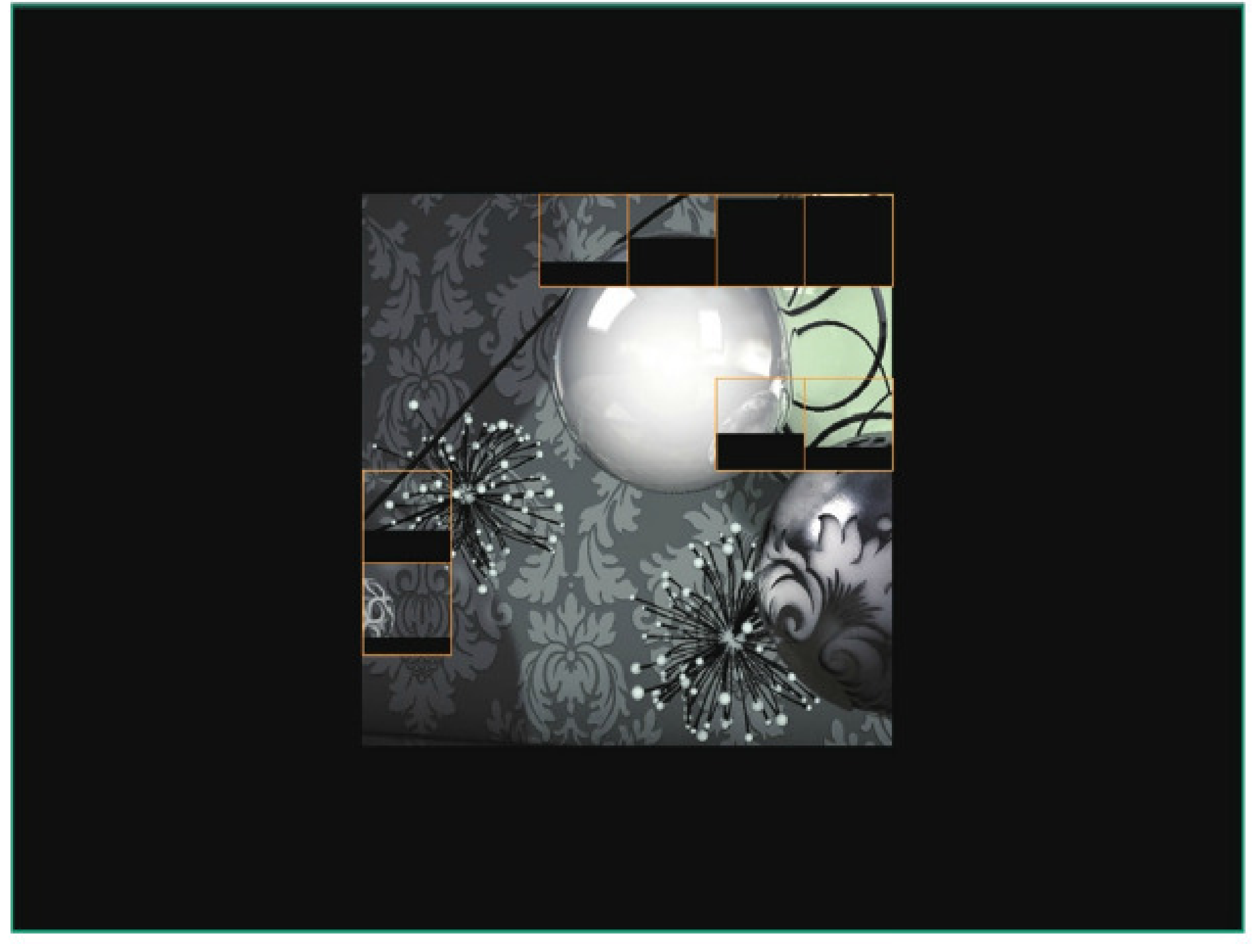




在测试平台中，我们采用频率达到2800MHz（测试系统实际仅支持2400MHz）的HyperX Savage DDR4内存和华硕猛禽STRIX R9 Fury显卡，为至尊酷睿提供足够的性能支持

对用户来说，处理器的性能才是“王道”，是选购处理器特别是旗舰级处理器的最重要依据，没有之一。我们的测试基于前述硬件，硬盘为希捷600 SSD（系统盘）+希捷8TB机械硬盘（数据存储），安装Windows 10中文版和最新版驱动。





在多核心测试中，至尊酷睿i7-6950X的20线程优势巨大，例如在专业图像应用能力测试CINEBench中，可将处理器需要渲染的图片分成更小更多的图块并行处理，获得更高的渲染速度。左图为20线程的i7-6950x，右图为8线程的i7-6700K

项目	设置	至尊酷睿i7-6950X	酷睿i7-6700K
PCMark 8	HOME	4399	4438
	CREATIVE	5748	6278
	WORK	5023	4964
3DMark	Fire Strike	13207	12556
	Fire Strike Extreme	6816	6592
	Fire Strike Ultra	3658	3581
CINEBENCH R15	OpenGL	154.71fps	152.68fps
	CPU	1782cb	847cb
	CPU单核	148cb	174cb
Unigine Heaven	1920×1080，8×AA，最高画质及曲面细分	63.3fps	61.9fps
	2560×1440，8×AA，最高画质及曲面细分	41.2fps	39.7
	3840×2160，最高画质及曲面细分	23.8fps	23.7
Unigine Valley	1920×1080，8×AA，最高画质	70.7fps	71.1fps
	2560×1440，8×AA，最高画质	45.7fps	44.6fps
	3840×2160，最高画质	22.7fps	31.4fps
尘埃拉力赛	1920×1080，Ultra画质	113.476fps	90.618fps
	2560×1440，Ultra画质	103.036fps	76.101fps
	3840×2160，Ultra画质	57.586fps	45.590fps
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	94.7fps	91.3fps
	2560×1440，最高画质	65.4fps	64.5fps
	3840×2160，最高画质	33.7fps	33.1fps
彩虹六号：围攻	1920×1080，Ultra画质	118.2fps	117.4fps
	2560×1440，Ultra画质	82.4fps	82.1fps
	3840×2160，Ultra画质	45.2fps	44.6fps
奇点灰烬（DX11）	1920×1080，Crazy画质	35.82fps	40.3fps
	2560×1440，Extreme画质	35.86fps	40.6fps
	3840×2160，High画质	39.40fps	44.2fps
奇点灰烬（DX12）	1920×1080，Crazy画质	44.50fps	47.445fps
	2560×1440，Extreme画质	47.60fps	48.908fps
	3840×2160，High画质	46.78fps	48.454fps
Fritz Chess Benchmark	8线程	13433	16006
	单线程	2847	3269
wPrime（1024M）	20/8线程（时间越短越好）	90.794秒	191.389秒

从测试成绩看，至尊酷睿i7-6950X的科学计算和专业应用都明显超越了i7-6700K，有些测试成绩甚至有100%以上的提升。而在日常应用和游戏性能方面，则要考虑到应用对多线程、大缓存等配置的优化，因此有一些对频率、单核效率等配置更敏感，或无法使用到较多核心的应用，如Fritz Chess Benchmark、PCMark的某些项目、《奇点灰烬》游戏等，就会出现i7-6700K略强的情况。

在提供超强性能的同时，其发热量和功耗并不大。我们采用比较普通的百元级热管风冷散热器，在测试中可将其核心温度稳定在60℃以下，此时散热器噪声甚至比电源噪声还低。测试系统在日常应用模式下的功耗为140W，在高负载下功耗在360～370W之间，所以仅需要中端电源，如我们采用的Tt 530W电源（300元）就可以很好地支持，甚至还有不少余力。

总结：至尊酷睿i7-6950X拥有目前消费级处理器中最强的性能，与新一代显卡、内存、SSD等配合，可以组成一台性能空前强大可满足目前甚至未来相当长一段时间内高端需求的PC，是对高端和专业应用能力有需求的用户最佳的选择，当然对高端玩家来说，也是发烧级显卡最好的搭档。P

直撼前代旗舰显卡

索泰GeForce GTX 1070 Founders版显卡

■ 魔之左手



NVIDIA的新一代GPU以高性能高效率获得了玩家的认可，不过其中的旗舰产品GTX 1080虽然非常强大，但价格也相当惊人，首先上市的产品是之前仅仅少量流出，更多面向媒体的原厂版本（Founders Edition），699美元（内地售价5399元）的价格比上一代旗舰产品明显贵得多。就算是即将出现的各种标准版和非公版产品，价格也高达599美元左右（内地售价4999元左右）。

但即使能承受这样几乎相当于一台中端主机的显卡，由于最高端芯片的良品率等问题，用户还必须接受供货不足的问题。而与旗舰级产品相比，NVIDIA次旗舰级的产品不仅价格更诱人，而且供货总是充足得多，本次也不例外，GeForce GTX 1070 Founders Edition版显卡的价格为449美元（内地售价3499元），而有些品牌的标准版和非公版产品价格刚上市就冲入了3000元以内。

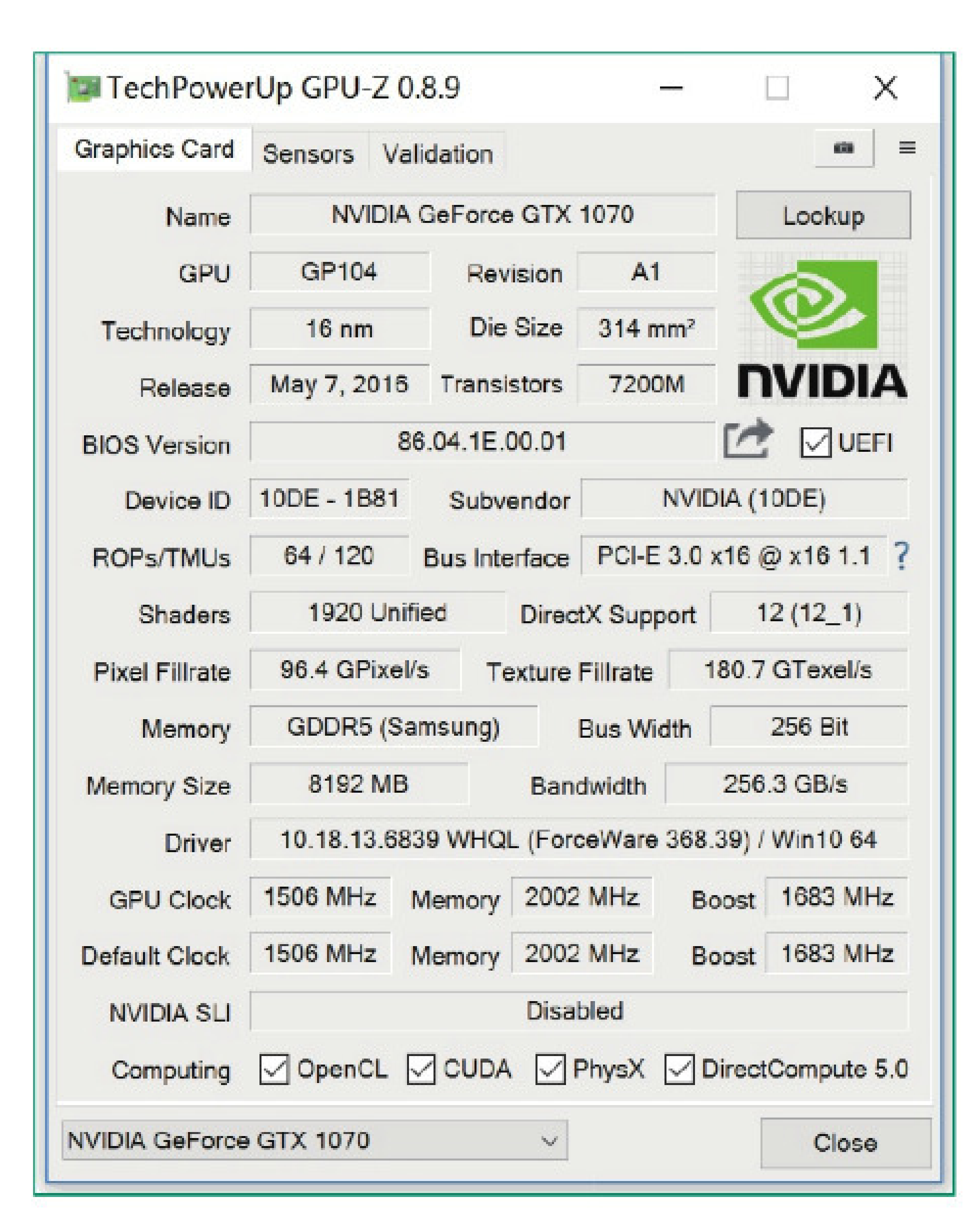




索泰GTX 1070 Founders Edition版的整体外形、散热配置等都和GTX 1080 Founders Edition几乎完全一样，只是前端的型号标志有所不同，大量棱线装饰的外壳给人留下很深的印象。显卡背面配置全长的背板，不仅提升了散热性能，也提高了显卡的强度



Founders Edition版显卡配置的蜗轮风扇不仅高效，而且能形成定向风路，将热量直接吹出机箱，更适合高端显卡，但加工精度、外壳等使其成本相对较高，也无法通过增加风扇来提高散热性能



索泰GTX 1070 Founders Edition版显卡的基本信息




索泰GTX 1070 Founders Edition版顶端的Logo带有灯效，很适合用在中高端玩家喜爱的透明机箱中



性能测试		
项目	设置	得分/帧速
3DMark	Fire Strike	14788
	Fire Strike Extreme	7754
	Fire Strike Ultra	4140
CINEBENCH R15	OpenGL	146.25fps
Unigine天堂4.0	1920×1080，最高画质及曲面细分，8×AA	90.7fps
	2560×1440，最高画质及曲面细分，8×AA	54.1fps
	3840×2160，最高画质及曲面细分	32.5fps
Unigine 山谷1.0	1920×1080，最高画质，8×AA	91.4fps
	2560×1440，最高画质，8×AA	55.9fps
	3840×2160，最高画质	44.8fps
奇点灰烬（DX11）	1920×1080，Crazy画质	48.921
	2560×1440，Crazy画质	41.470
	3840×2160，Extreme画质	40.704
奇点灰烬（DX12）	1920×1080，Crazy画质	47.154
	2560×1440，Crazy画质	39.255
	3840×2160，Extreme画质	39.331fp
彩虹六号：围攻	1920×1080，Ultra画质	153.4fps
	2560×1440，Ultra画质	99.0fps
	3840×2160，Ultra画质	50.8fps
尘埃：拉力赛	1920×1080，Ultra画质，8×MSAA	114.417fps
	2560×1440，Ultra画质，8×MSAA	74.651
	3840×2160，Ultra画质	69.102
	3840×2160，Ultra画质，4×MSAA	51.802
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	136.4fps
	2560×1440，最高画质	91.0fps
	3840×2160，最高画质	45.9fps
怪物猎人 Online	1920×1080，最高品质，4×MSAA	88.5fps
	2560×1440，最高画质，4×MSAA	57.1fps
	3840×2160，最高画质	43.6fps
	3840×2160，最高画质，4×MSAA	28.7fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	130.835fps
	2560×1440，最高画质	83.944fps
	3840×2160，最高画质	41.702fps
FurMark	室温26℃	82℃

我们的测试平台为Intel酷睿i7-6700K处理器、技嘉Z170X-Gaming 3主板、金士顿HyperX Savage DDR4内存8GB×2，系统盘为希捷600固态硬盘。测试使用Windows10 64位操作系统，安装NVIDIA 368.39版驱动程序及最新主板相应驱动。

从测试结果看，这款显卡已经完全突破了对高端显卡的性能需求，甚至连最高倍数的抗锯齿模式和2K分辨率也无法阻止它的狂飙，只有4K分辨率和高分辨率VR才是能充分发挥它能力的战场。在高负载测试中，其蜗轮风扇的噪声也并不明显，显卡表面最高温度为50～60℃，不过排出的热风温度与风量都较大，实际使用中最好在机箱后方留出足够的排风空间。

从相对性能上来说，索泰GTX 1070 Founders Edition版显卡达到甚至超越了前代最高端显卡如NVIDIA GeForce GTX 980 Ti（参考6月刊“新品初评”栏目）和AMD Radeon R9 Fury（参考本期酷睿i7-6950X评测）的水平，其中越新的游戏、3D引擎测试和高分辨率测试，性能越接近乃至超过GTX 980 Ti，而Radeon R9 Fury则相反，在几乎所有项目中都被索泰GTX 1070 Founders Edition版显卡超越，只是在最新的游戏、3D引擎测试和高分辨率测试中，测试成绩能比较接近而已。在高负载测试时，安装索泰GTX 1070 Founders Edition版显卡的系统整体功耗也比安装这两款对比显卡时低10～20W。

总结： 索泰GTX 1070 Founders Edition版显卡是一款已经能够能满足中高端玩家需求的产品，性价比明显超越了前代旗舰级显卡，而且在能耗比、噪声、针对未来的API、应用等方面的优势也非常明显。

浓缩即精华
雷神小钢炮ST-R1笔记本电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆雷神（ThunderRobot）◆已上市◆6699元
◆附件：外置电源、使用指南、质保证书等（官网购买附赠机械键盘及鼠标）
◆推荐：喜欢金属感、追求个性和美观的中端玩家，高端影音娱乐用户◆咨询电话：网络支持
◆相似产品：联想Y700、机械师红蜘蛛T57-D6等

在新一代移动游戏显卡进入市场前，游戏笔记本电脑的进化并没有停滞，曾经是中端游戏本标准配置的GeForce GTX 960M，在大量新游戏的面前地位已经岌岌可危，考虑到功耗和成本等原因，取代它的并非是高端产品GTX 970M，而是之前因为定位尴尬而有些默默无闻的GTX 965M。在年中之前，同样因为功耗、散热及相应的成本问题，我们看到配置GTX 965M显卡的国产游戏本虽然已经进入了主流价位，但全部是15英寸或更大尺寸的型号，不太适合追求便携性和外形的玩家。而雷神推出的小钢炮ST-R1游戏本，说明厂商对GTX 965M的了解已经到了新的深度，相应设计也已相当成熟，全面吹响了进军全尺寸产品的号角。





雷神小钢炮ST-R1采用金属壳体，内外壳体都采用了大量棱线、折线等设计，显得相当硬朗，不过也因此显得比实际略厚了一些。它使用14英寸全高清雾面IPS屏幕，屏幕顶置200万像素摄像头。其扬声器布置方式比较特殊，位于键盘面顶端，且带有一定仰角，直接指向使用者头部的方向



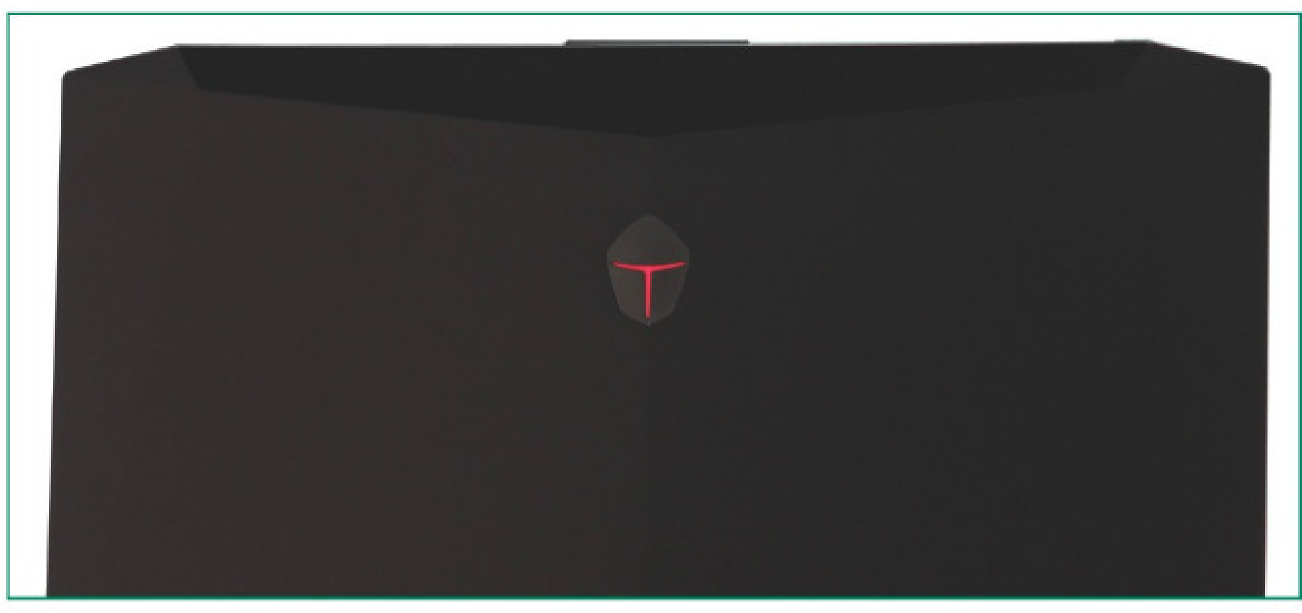


雷神小钢炮ST-R1的外部接口已经步入了新时代，全部采用高速的USB 3.0/3.1、HDMI、mini DisplayPort接口，并且提供了最新的USB Type-C形态接口，而其中一个mini DisplayPort接口更是为VR设备进行了优化



从尾部和底部可以看出，雷神小钢炮ST-R1采用双路散热，内置双铜管和双风扇，同时底部开有大量散热、进风口。其底部盖板采用整块设计，升级维护时需要整个开启





雷神小钢炮ST-R1采用白色背光键盘，有6种亮度可调（包括关闭背光），另外其顶面的雷神Logo也有红光效果，使它看起来很像是带着战盔的神魔头像浮雕，识别度很高

性能测试		
项目	设置	得分/帧速
PCMark 8	HOME	3505
	CREATIVE	4426
	WORK	4698
3DMark	Fire Strike	5421
	Fire Strike Extreme	2513
CINEBENCH R15	OpenGL	95.67fps
	CPU	675cb
Unigine Heaven	1920×1080，最高画质及曲面细分	37.6fps
奇点灰烬	1920×1080，DX11，高画质	27.7fps
	1920×1080，DX12，高画质	25.3fps
彩虹六号：围攻	1920×1080，Ultra画质	47.9fps
怪物猎人 Online	1920×1080，4×MSAA	27.5fps
	1920×1080，No MSAA	43.2fps
最终幻想14	1920×1080，最高设置	44.428fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	9190
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	44.7fps
	1920×1080，非常高画质	64.1fps
MediaCoder（Intel GPU）	转码速率	21.5×
	压缩比例	1.2:1
Fritz Chess Benchmark	8线程	12424千步/秒
Furmark拷机测试	室温26℃	86℃

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i7-6700HQ@2.6GHz（最高睿频3.5GHz）
内存	单通道8GB DDR4-2133
硬盘	128GB SSD+500GB 5400rpm机械硬盘
显卡	NVIDIA GeForce GTX 965M（2GB显存）+英特尔HD 530核芯显卡
光驱	无
显示屏	14英寸，1920×1080
摄像头	200万像素前置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0×3，USB 3.1 Type-C，HDMI、mini DP×2（一个为VR优化）、耳机麦克风接口、S/PDIF接口、多合一读卡器等
操控	全尺寸背光键盘+多点触控板
重量	1.98kg，旅行重量2.74kg（含电源、充电线）
尺寸	349mm×247mm×24.7mm
操作系统	Windows 10

对于i7-6700HQ+GTX 960M的主流游戏本组合，小钢炮ST-R1在所有3D游戏测试中的得分/帧速都提升了25%～50%，例如前者的3DMark Fire Strike成绩仅有4060，生化危机6得分仅有6434。而在专业级应用测试CINEBENCH R15中，显卡的3D处理速度甚至提升了80%以上。在高负载情况下，小钢炮的散热噪声比较明显，底面后部和尾部散热孔温度都有明显上升，其中左侧尾部出风口只有43℃，底面和键盘面都不到人体温度，右侧出风口温度达到53℃，底面和键盘面温度也达到了40℃以上，所以并不适合置于膝上玩一些高端3D游戏或执行高负载应用。在以75%亮度和音量播放720p视频时，其续航时间可达4小时左右。

这款产品采用了单条内存，用户可以考虑在内存价格合适的时候增购一条DDR4内存组成双通道，应该能让性能获得进一步提升。另外相对于已经比较轻薄的笔记本电脑主体，其电源虽然采用了更便携的扁型设计，但还是有些偏重，影响了它长途旅行的便携性。

总结： 雷神小钢炮ST-R1将GTX 965M显卡和最高端移动处理器融合在相对轻巧的14英寸笔记本电脑中，为用户提供了更实用、更便携且性价比不错的高性能游戏甚至是专业应用平台。

专业电竞的风采
AOC AG271QX显示器

■ 魔之左手



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆AOC◆已上市◆4999元◆附件：外置电源及连线、DisplayPort视频线、质保证书等
◆推荐：高端玩家、高端影音娱乐用户、高端专业用户◆咨询电话：400-887-8007（服务专线）◆相似产品：戴尔S2716DG、华硕MG279Q等

随着电脑性能的提升，画面越来越精致，对输出能力的要求当然也就越来越高，这促使了显示器的分辨率和色彩显示能力不断提升。而对玩家来说，电脑还必须拥有非常高速的3D画面处理和输出能力，相应的也就要求显示器还必须能够适应这种画面的显示，这就是电竞显示器产生的背景。近期AOC专门为电竞推出的AGON（爱攻）系列显示器，就是为高端玩家准备的产品，AG271QX是其中的典型产品之一，让我们来看看它究竟有怎样的表现吧。



AG271QX采用27英寸2560×1440屏幕，采用黑、红、银色的组合，窄边框、简洁的支架搭配尖锐的背部装饰和底座构型，使其外形轻盈而不失锐气。另外支架顶端的提手、背部的可收放耳机挂架等，更是充满人性化的设计







AG271QX的背部接口分为两部分，其中一侧为音视频接口，包括支持MHL技术的双HDMI 2.0接口，以及DisplayPort、DVI接口、D-Sub接口各一个，另一侧则主要是电源输入和两个USB 3.0扩展接口。不过其中最独特的，应该还是Mini USB接口，它并不能用于外接各种数码设备，而是连接这一显示器专用的外置控制器





AG271QX的屏幕可进行灵活的调整，支持平面旋转90°和左右旋转20°，其高度调整距离达到130mm，俯仰角度为-3.5°～21.5°，而且后两者还在支架上设计有刻度和“指针”，让玩家可以更标准化地了解自己的使用习惯，并在使用时将显示器迅速调整到自己习惯的姿态



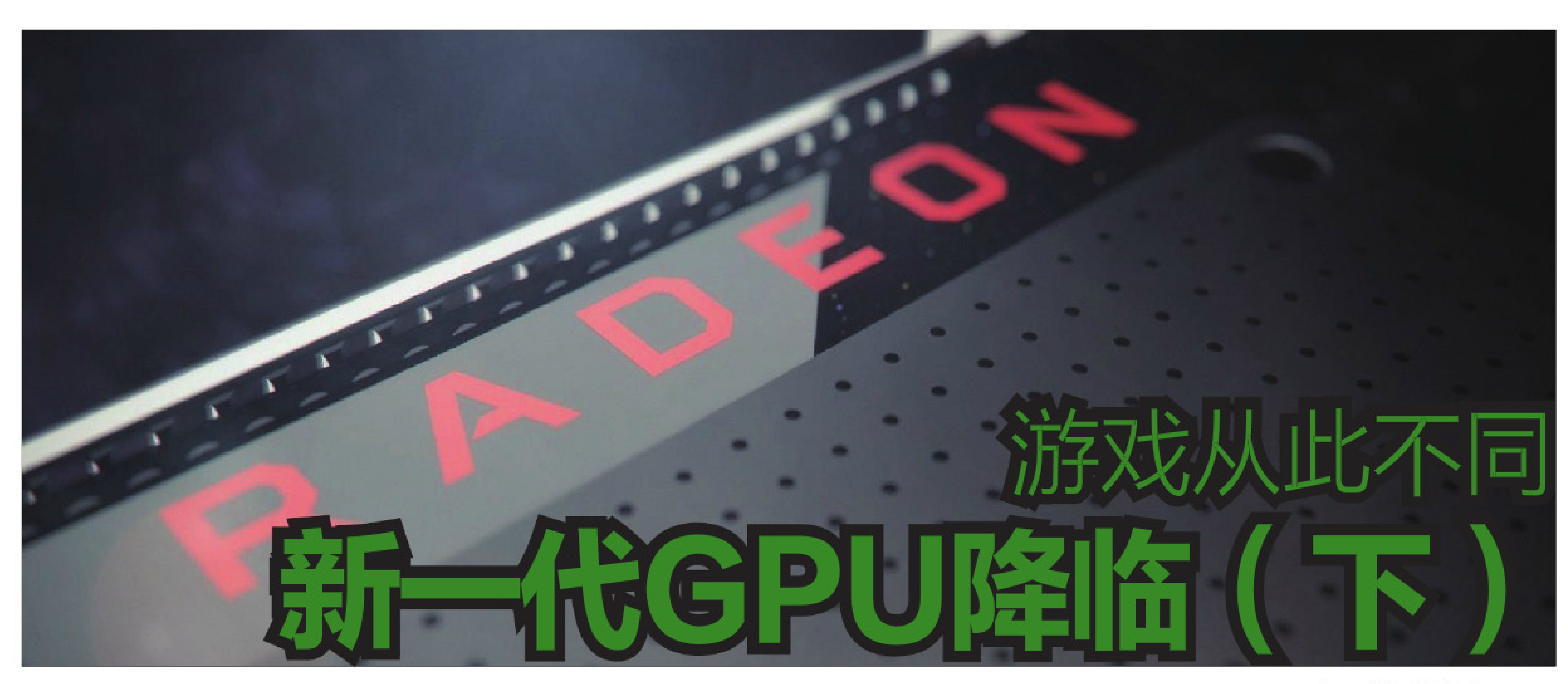
AG271QX的侧面也布置了USB接口和耳机、麦克风接口，而且耳机挂架也位于这一位置，便于用户使用



AG271QX的控制器设计保持了AOC一贯的特色，比较容易识别，按动手感也不错，但毕竟位置和朝向都让人难以直接观察，使用不便，所以它又提供了一个造型和显示器风格非常搭配的外置控制器，可以对显示器进行方便快速的调整，例如直接选择3种玩家预制设置

AG271QX的显示效果相当出色，色彩精准度很高，ΔE<3的指标已经可以满足很多专业图形工作者的需求。它144Hz的刷新率、1ms灰度响应时间和AMD、NVIDIA都支持的Adaptive-Sync图像同步技术使游戏画面相当稳定，也不会出现画面撕裂错误；2000：1的静态对比度和8000万：1的超高动态对比度，配以350cd/m² 亮度，特别是暗影控制技术，使其影像与游戏画面细节表现也很出色。不过它采用的双3W扬声器因为位于背面，且音质一般，并不适合中高端玩家直接用作主要音源，更适合休闲或应急使用，玩家和中高端娱乐用户最好另行购置音箱或耳机使用。

总结：这款显示器是融合了AOC风格和典型电竞显示器规格的产品，而且在设计方面有一些新的亮点，例如外置控制器、姿态指针等，是高端玩家和电竞选手不错的选择。



游戏从此不同
新一代GPU降临（下）

文 | 墨汁做寿

面对NVIDIA新GPU的强势，另一家GPU厂商，也是NVIDIA唯一的对手AMD显然不能坐视，以Polaris（北极星）命名的新一代架构和更精巧的14纳米工艺制程，带来了Radeon RX 480（**图1**）。其型号RX中的“X”很可能就是10的罗马字母，RX即可理解为比R9更高的系列，这一命名方式未被本代的NVIDIA GPU采用，却出现在了AMD GPU上。

中端突破——AMD的新策略

RX 480采用的Polaris 10核心架构基于14纳米FinFET工艺制造，晶体管数目不详，但核心面积仅有232平方毫米，相对于上一代旗舰级产品的430多平方毫米和中端产品的360多平方毫米，都显得要小巧许多。它拥有2304个流处理器、核心频率1120MHz、加速频率1266MHz。其显存位宽为256-bit，采用4GB/8GB GDDR5显存、显存频率2GHz（等效8GHz）、显存带宽为256GB/s。

从以上数据我们可以看到，RX 480的规格其实远不及AMD的旗舰级产品Fury系列（Fiji核心），甚至连更低定位的R9 290/390（Hawaii核心）都不如，反而更接近AMD针对200美元“甜点”价位的产品——Tonga核心的Radeon R9 380X。不过AMD宣布的RX 480价位其实也说明，这款产品的目标本来也不是高端市场，正是大众玩家最关注也是对手正无暇顾及的中端市场，4GB/8GB显存配置的RX 480价格分别为199美元和229美元，这甚至比R9 380X的上市定价还要便宜一些。

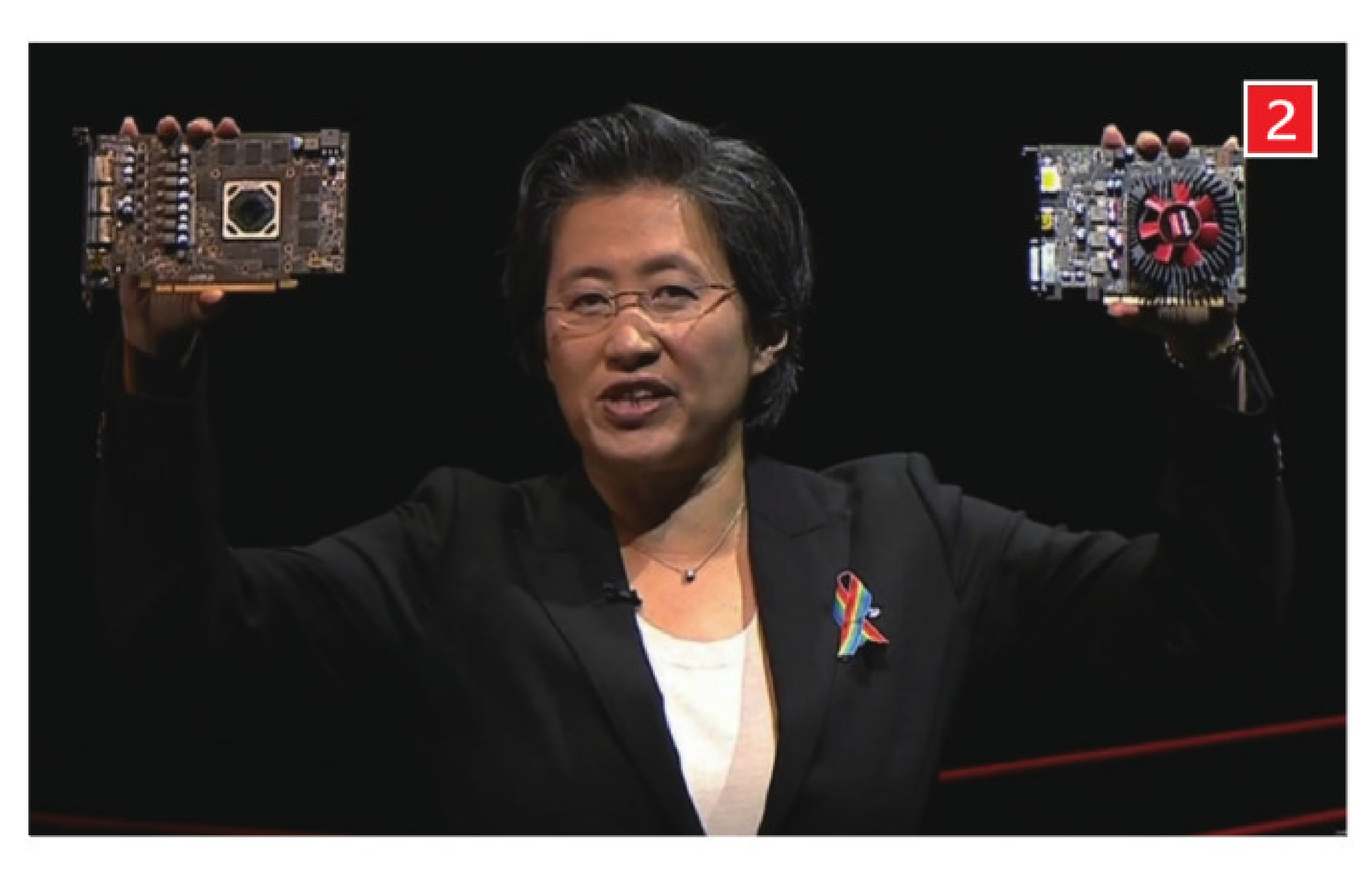
在AMD的新一代GPU家族中，还包括了定位更低的RX 470及Polaris 11核心产品RX 460（**图2**），将完全更新AMD的200美元及以下价位独显市场。从之前展示的样品看，RX 470/460的显卡也相当简洁，估计成本和售价都会相当低，如果其性能足够压制市场中的前代产品，会给NVIDIA的中低端市场造成相当大的压力，很可能迫使NVIDIA提前推出GTX 1060/1050及更低端产品。

第四代GCN架构——Polaris

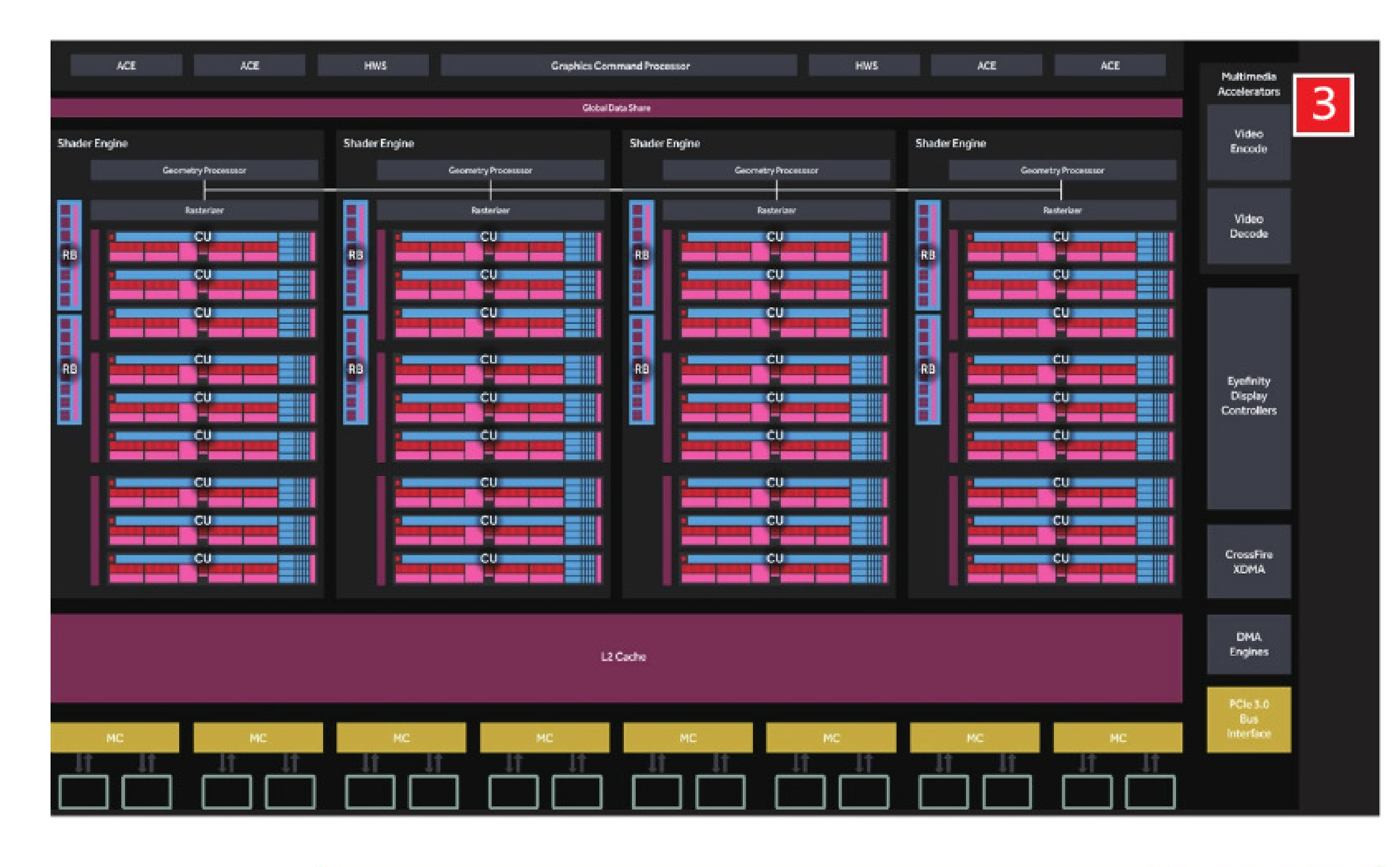
除了制程工艺上的进步以外，Polaris 10/Polaris 11核心均采用新的GCN 4.0架构，据称将带来2.8倍的能耗比提升。作为Polaris 10核心的全规格产品，RX 480配备了一个图形命令处理器（Graphics Command Processor）、4个AMD原生异步引擎（ACE）、分为4组的36个计算单元（compute unit）、4个几何处理器

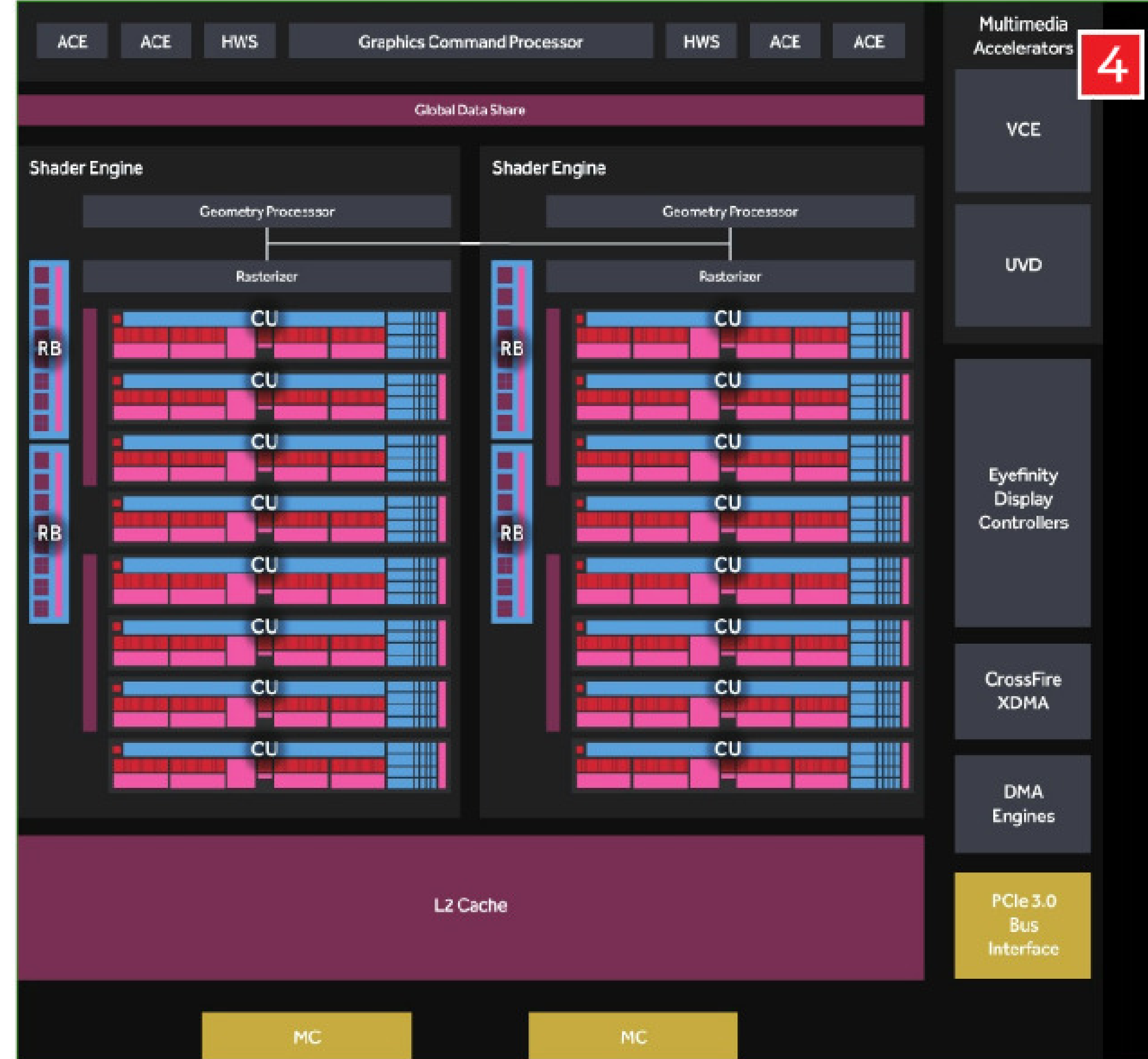


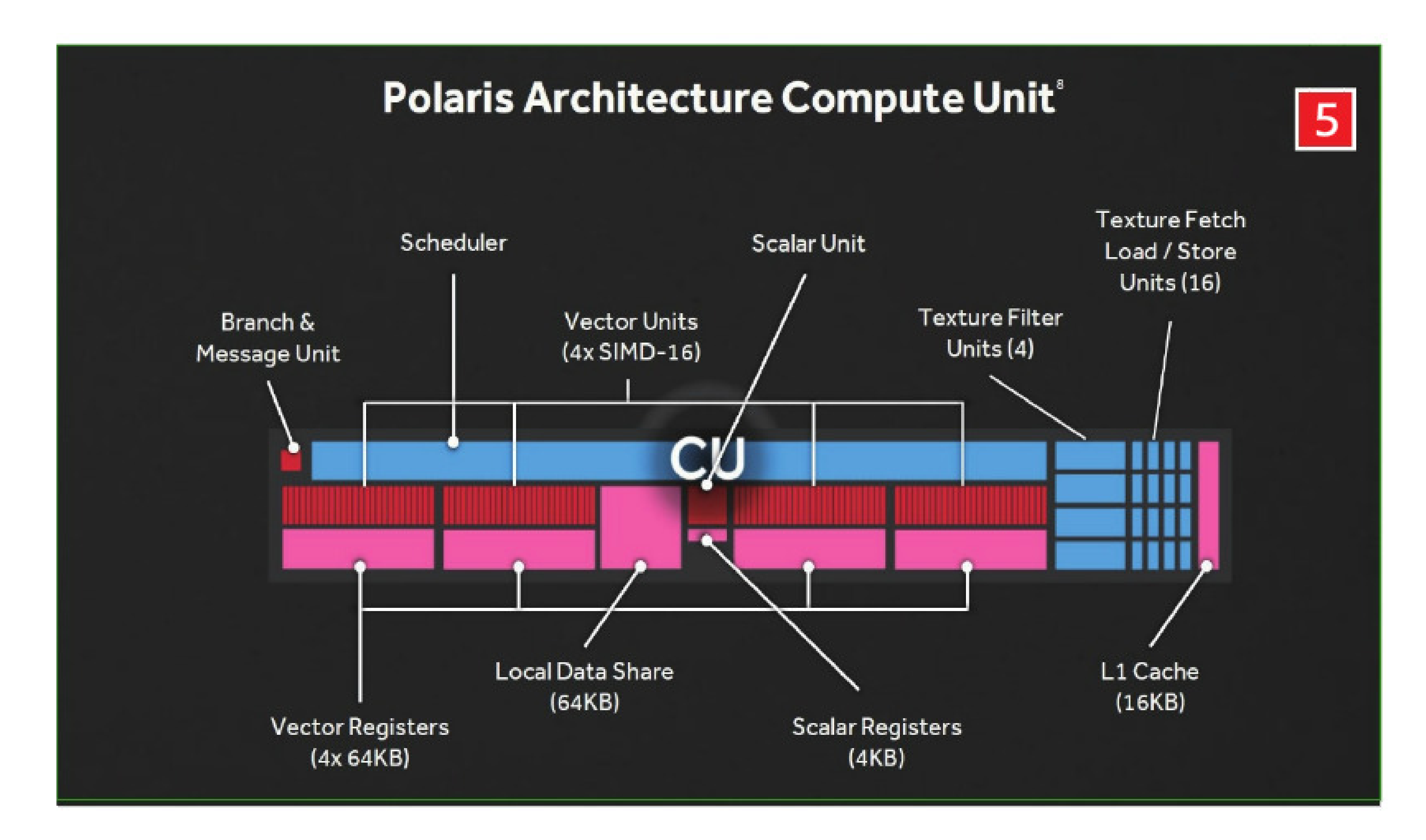
■图1：AMD高级副总裁兼Radeon技术事业部首席架构师Raja Koduri在ComputeX上展示RX 480显卡



■图2：AMD CEO苏姿丰博士展示RX 470和RX 460显卡样品







■图3：RX 480核心架构示意图

■图4：RX 460核心架构示意图

■图5：Polaris的计算单元架构示意图

（Geometry Processor）、144个纹理单元（Texture Unit）、32个光栅化处理单元（ROP），配置了2MB的二级缓存（图3）。RX470与RX480同样采用Polaris 10核心，但减少一组计算单元、显存频率也有所降低。

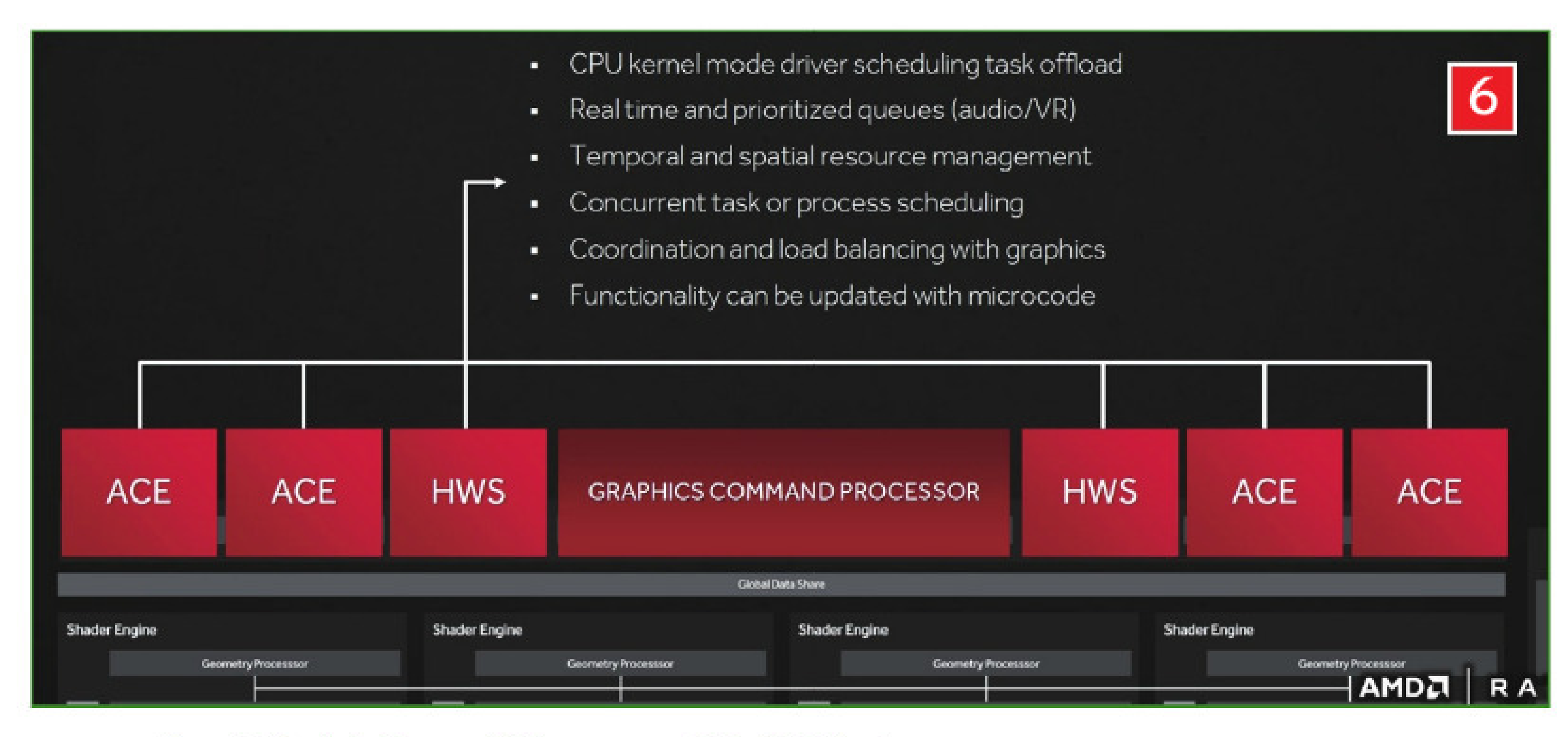
RX 460采用的Polaris 11核心（图4）与Polaris 10相比除了规模小得多之外，配置也有所不同，它采用两组共16个计算单元、4个AMD原生异步引擎（ACE）、分为4组的36个计算单元（compute unit）、4个几何处理器（Geometry Processor）、64个纹理单元（Texture Unit）、16个光栅化处理单元（ROP），配置了1MB的二级缓存。另外其显存位宽降低为128bit。

Polaris系列的计算单元架构（图5）和之前的GCN 3.0架构GPU（hawaii）基本一样，含有4个SIMD，共64个流处理器（stream processors），另外还包括调度程序（Scheduler）、分支及消息单元（Branch & Message Unit）、4个矢量单元及4×64KB矢量寄存器（Vector Units/Vector Register）、1个标量单元及4KB标量寄存器（Scalar unit/Scalar Registers）、64Kb本地数据共享（Local data share）、16Kb一级缓存（L1 Cache）、16个纹理拾取加载/存储单元（Texture Fetch Load / Store Units）、4个纹理过滤单元（Texture Filter Units）等。虽然CU结构基本一致，但Polaris通过减少流水线停顿、增加指令缓冲区容量、提高单线程性能、调整L2缓存能力，提升纹理压缩效率等多项措施，使得每一组CU的性能相对于hawaii核心提升了15%。

VR技术的普及者

AMD认为在目前的市场中，可以很好支持VR技术的显卡价格普遍偏高是阻碍VR普及的重要因素，所以面向中低端市场的Polaris核心特别强调了对VR的支持。在Polaris 10/11架构图中，与ACE、GRAPHICS COMMAND PROCESSOR模块位于同一层的HWS（硬件寄存器）单元就是为VR技术而增加的模块（图6），它可针对VR虚拟现实的音频、视频与实时任务进行优化，提高硬件资源的利用率。另外AMD携手众多合作伙伴推出了LiquidVR软件工具开发包，针对性的解决了VR所面临的性能、延迟、兼容性三大技术难题，力图为开发者和用户提供最佳的VR解决方案。

在新的VR游戏开发时，将不会像现在



■图6：为VR技术准备的HWS模块是Polaris核心的特色之一

一样先渲染出图形再经过运算畸变成VR显示所需的形状，而是直接渲染成VR所需要的图形，大大提高了效率。另外AMD还特别优化了VR游戏的声音表现，使VR游戏具有全新的听觉体验，定位和环境音效更贴近真实环境，大幅度提高声音层面的沉浸感。我们可以发现AMD新一代GPU针对VR技术的优化设计与NVIDIA在Pascal核心中所作的努力非常相似，可以预见到未来新一代GPU将为VR的开发和应用带来明显的助力，而且Polaris核心还会将这些VR优化方案普及到中低端独立显卡中，让更多的用户能够以较低的成本更好地体验到VR技术。

更强的输出能力

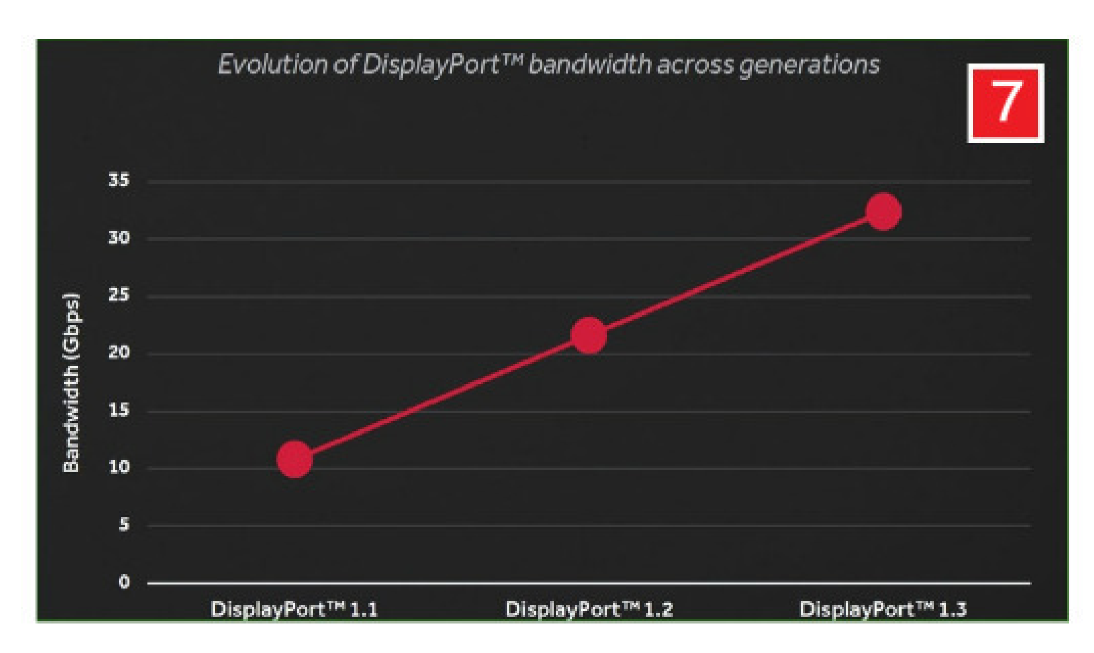
RX 400系列显卡在输出能力上也进行了进一步加强，它配备HDMI 2.0b接口，可以提供最高60Hz的4K视频输出，支持4K 120fps的FreeSync防撕裂技术。另外它还提供了输出带宽更高的DisplayPort 1.3接口，其32.4Gbps的输出带宽（**图7**）比HDMI 2.0b还高80%，可以轻松实现60Hz的5K视频输出和96Hz的4K HDR图像输出。未来它还将支持isplayPort 1.4接口，实现更强的输出能力。

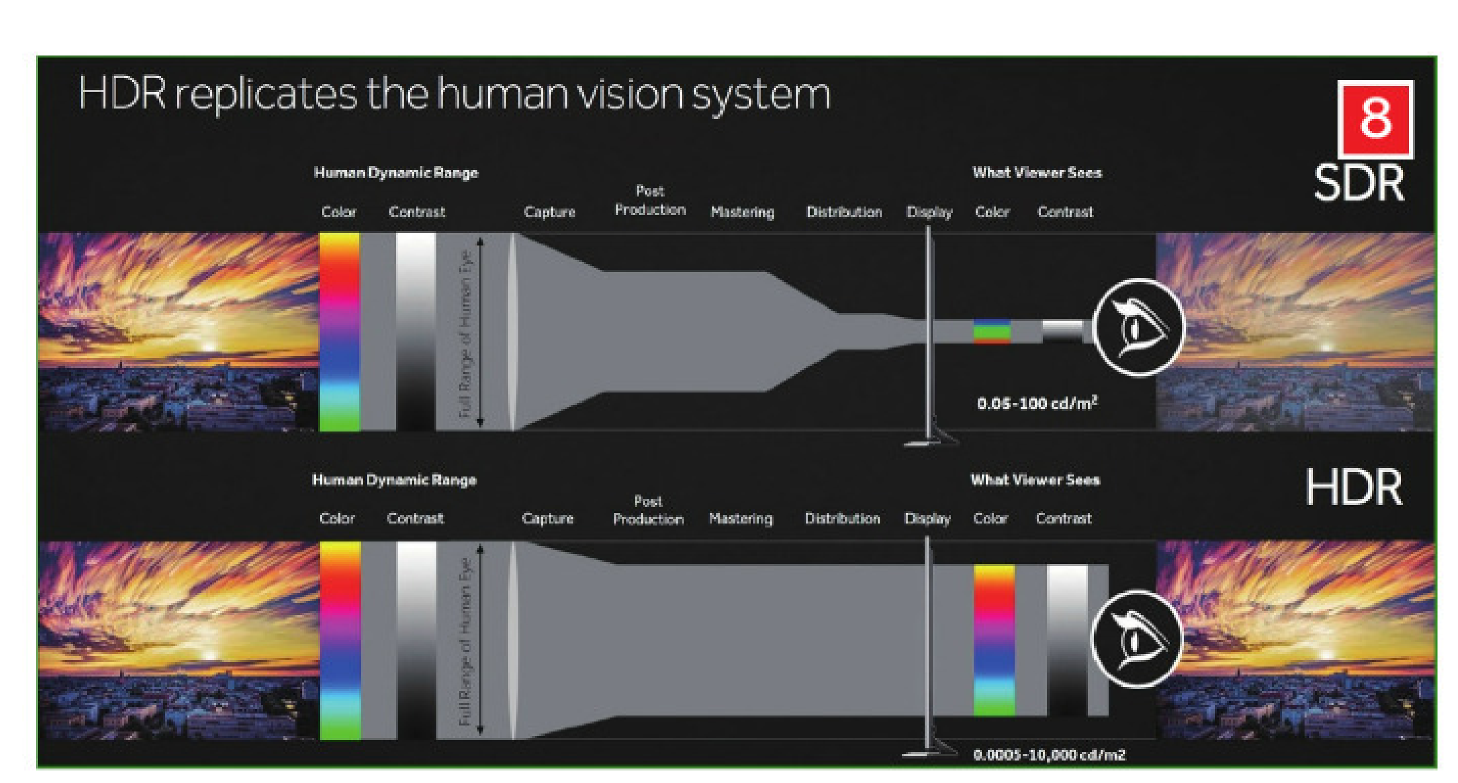
在高带宽输出能力的支持下，新一代GPU还可提供更好的HDR输出能力（**图8**），可以输出更广的色域，更高的画质亮度动态范围、更鲜亮的画面色彩以及更清晰的画面细节，提供更好的色彩表现。

RX 480公版样卡没有配置模拟输出接口和庞大的DVI接口，但不清楚这一核心是否已完全放弃了模拟输出能力，如果完全放弃模拟输出能力的话，即便使用一般的转接线，用户也是无法使用VGA和DVI-i这样的模拟接口连接显示器的。对DVI-D用户来说，则仍然可以使用转接线或索性购买非公版RX 480显卡，部分厂商的非公版产品基本确定会提供DVI接口。

显卡赏析

作为面向中端市场的产品，RX 480显卡更加关心成本，其产品的精简程度比我们上一期中介绍的Pascal显卡有过之而无不及。RX 480的公版产品同样采用了后置涡轮风扇和全封闭式风路，表面几乎毫无修饰，而且尾部并没有进风口，看起来就像是个长方体的盒子（**图9**）。从背部视角，我们就会发现散热系统封闭尾部的原因，其PCB比正面看起来要短得多，而散热系统的进风口就位于背面后部（**图10**），也正是因为如此，



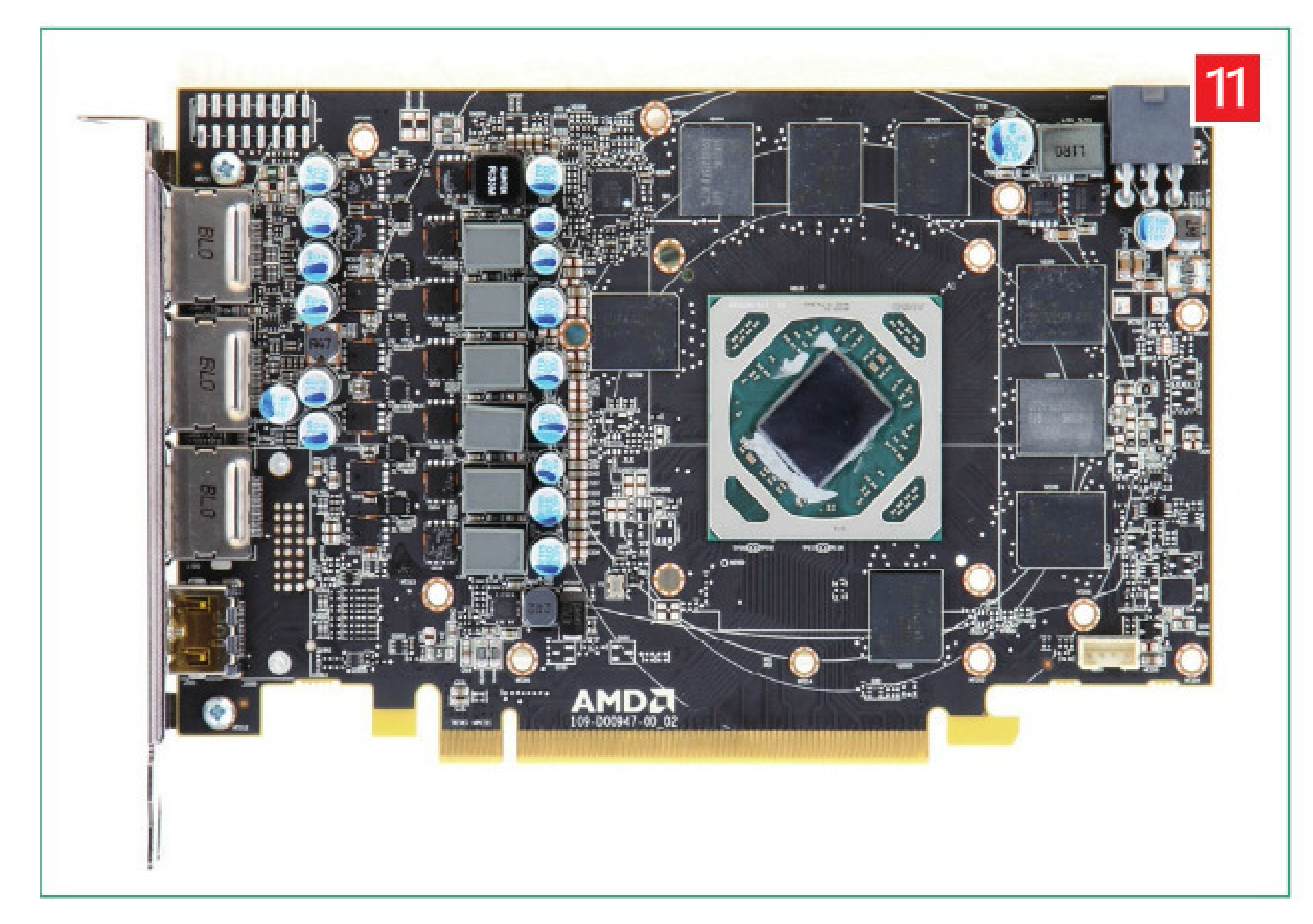


■图7：不同标准的DisplayPort接口带宽
■图8：HDR需要更高的输出带宽才能实现





■图9，图10：RX 480公版显卡



■图11：摘下散热系统后的RX 480显卡

■图12：在新版Crimson驱动中，用户可以更直观的监控显卡运行情况，同时进行超频调整

其辅助电源接口很少见地位于整个显卡的中部。从背部裸露的PCB可以看到，其上安装的元件并不算多，甚至显得有些稀疏，因此大部分代工厂都没有为其配置背板来进行保护和辅助散热。

取下散热系统后，我们可以看到RX 480显卡正面的元件要密集得多，但由于板型很小，所以总体复杂度并不算高，而且从常见公版卡的配置来看，它对元件的性能和规格要求也不高（**图11**），可进一步降低显卡成本。

新版Crimson驱动助力

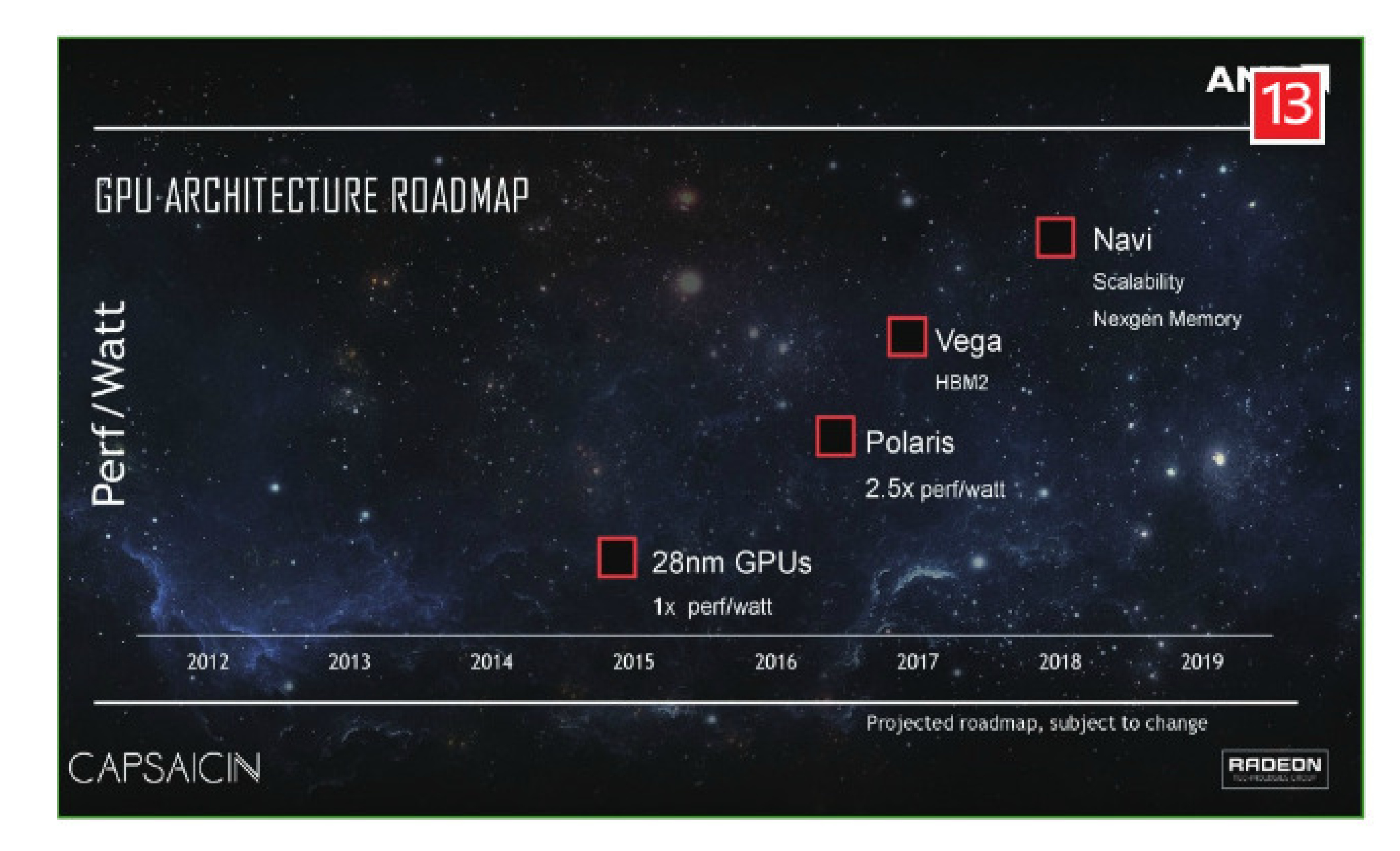
AMD针对新一代GPU推出了新版Crimson驱动，在支持新产品、新游戏并进行优化的同时，也提供可更直观和人性化的界面。新版Crimson驱动用Wattman替代了Overdrive功能，在功耗、温度、噪声管理等方面的能力更强大（**图12**），而且开放了功耗限制（Power Limit），最多可以提高50%，频率也能直接拉升控制，便于使用更强散热系统的非公版卡或高端DIYer去尝试显卡的最高能力。

实际测试

在实际测试中，我们采用Intel酷睿i7-6700K处理器、技嘉Z170X-Gaming 3主板、金士顿HyperX Savage DDR4内存8GB×2，系统盘为希捷600固态硬盘。测试使用Windows10 64位操作系统，安装NVIDIA 368.39版驱动程序及最新主板相应驱动。

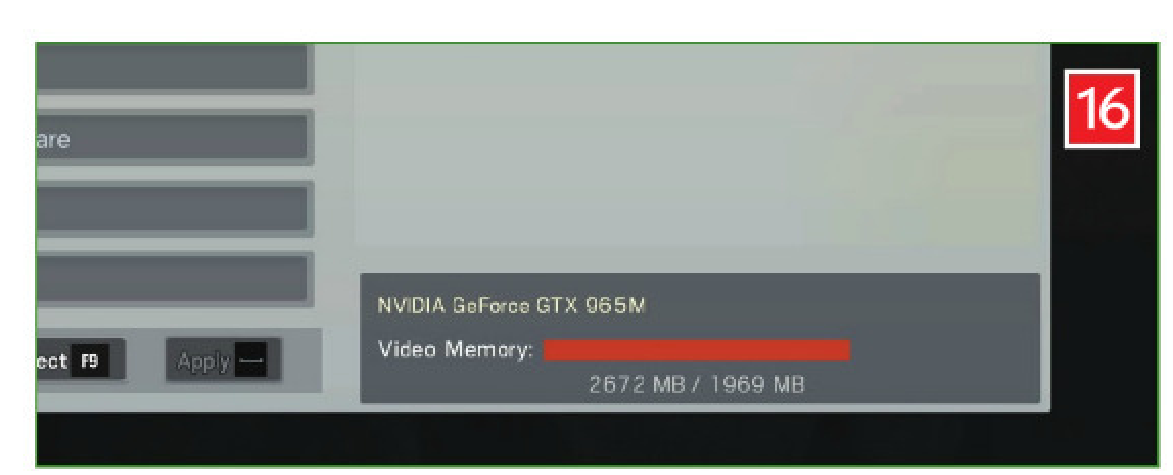
从与对手显卡的测试结果对比看，标准频率的RX 480显卡性能略高于GeForce GTX 970，而且在画面设置越高、游戏引擎越新、对系统性能要求越高的测试中，领先幅度越大，这一趋势也体现在和GeForce GTX 980的对比中，尽管其性能明显不及GTX 980，但在画面设置很高或新一代游戏引擎测试中，落后幅度会明显缩小，说明其新架构在绝对性能以及面向未来应用的效能方面确实有一定优势。而与自家显卡对比中，规格比较接近的Radeon R9

3D综合性能测试						
项目	设置	RX 480	GTX 970	R9 380X	GTX 980	R9 390
3DMark	Fire Strike	10301	9446	8197	11384	10392
	Fire Strike Extreme	5171	4793	4062	5787	5143
	Fire Strike Ultra	2702	2490	2192	3163	2701
Unigine天堂4.0（最高画质及曲面细分，4×AA）	1920×1080	59.0	61.1	45.1	68.1	60.5
	2560×1440	36.7	36.3	27.3	38.9	37.0
	3840×2160	16.0	15.5	12.6	18.8	16.4
Steam VR		6.9	6.5	5.4	8.5	7.3
游戏性能测试						
古墓丽影：崛起（DX12，非常高画质）	1920×1080	63.2	59.8	51.3	68.5	67.1
	2560×1440	44.5	40.1	34.0	42.3	46.6
	3840×2160	23.8	20.3	18.3	23.5	24.2
奇点灰烬（DX12，Crazy画质）	1920×1080	36	32	27	40	39
	2560×1440	29	27	22	32	30
	3840×2160	25	18	20	26	25
全境封锁（Ultra画质）	1920×1080	59.1	52.8	43.9	58.4	56.4
	2560×1440	42.8	37.1	32.8	40.1	41.5
	3840×2160	23.9	19.0	18.9	24.6	24.0









■图13：AMD GPU产品路线图，Vega原定的发布时间是2017年初

■图14：网上曝出的GTX 1060显卡照片

■图15：《彩虹六号：围攻》在4K分辨率和Ultra画质下的显存使用状况

■图16：2GB显存显卡已经会频繁出现显存不足的情况

380X完全不是RX 480的对手，但R9 390却几乎完全压制了RX 480，说明AMD的新架构尽管效能有所提升，但其幅度并不如NVIDIA的Pascal，没能实现超越产品定位的性能进步（参见本期新品初评GeForce GTX 1070评测）。

未来：确定的技术和不确定的市场

从AMD针对新一代GPU的改进来看，两大GPU厂商对新一代3D游戏技术的理解及解决方案惊人的一致，例如都选择了小核心方案，而且针对3D处理能力和VR技术、输出技术等，Polaris核心的改进都与Pascal核心非常类似。可以想见新一代3D游戏在主要显卡上都将会得到很好的支持，让玩家获得更好的体验。

但在技术方向殊途同归的同时，我们也看到了AMD与NVIDIA在市场方向上的不确定性。

如果RX 480是新一代GCN显卡的顶级产品，那么新一代GCN架构产品显然并不能完全替代原有产品序列，而从目前公布的信息看，RX 480应该已经是完整规格，不存在架构更完整的RX 480X这种型号，不过近期AMD公布的产品型号中增加了一款RX 490，这款产品从型号和定位看，应该是R9 390/390X真正的替代者，不过它会是Polaris 10的高频率产品还是使用其他的核心甚至架构，我们仍然不清楚。

可能用来替换R9 390/390X的候选者之一，就是在AMD GPU路线图中紧接着Polaris发布的高端Vega（织女星）核心（图13）。作为本应在2017年登场的产品，近期它已将发布时间提前至今年10月份，目前关于这款GPU的消息还很少，比较确定的是它将采用HBM2显存，应该是类似Fiji的大核心产品，另外流处理器数量可能会达到4096个，这款产品也将是用来对抗对手旗舰级型号GTX 1080的产品，不过上市时的对手很可能是GTX 1080 Ti一类的型号。

尽管目前在200美元的“甜点”价位上，RX 480确实是一款非常诱人的产品，但NVIDIA也已经积极地做出了反应，据称GeForce GTX 1060（图14）将在7月中旬上市，它将采用Pascal核心的另一个核心——GP106。

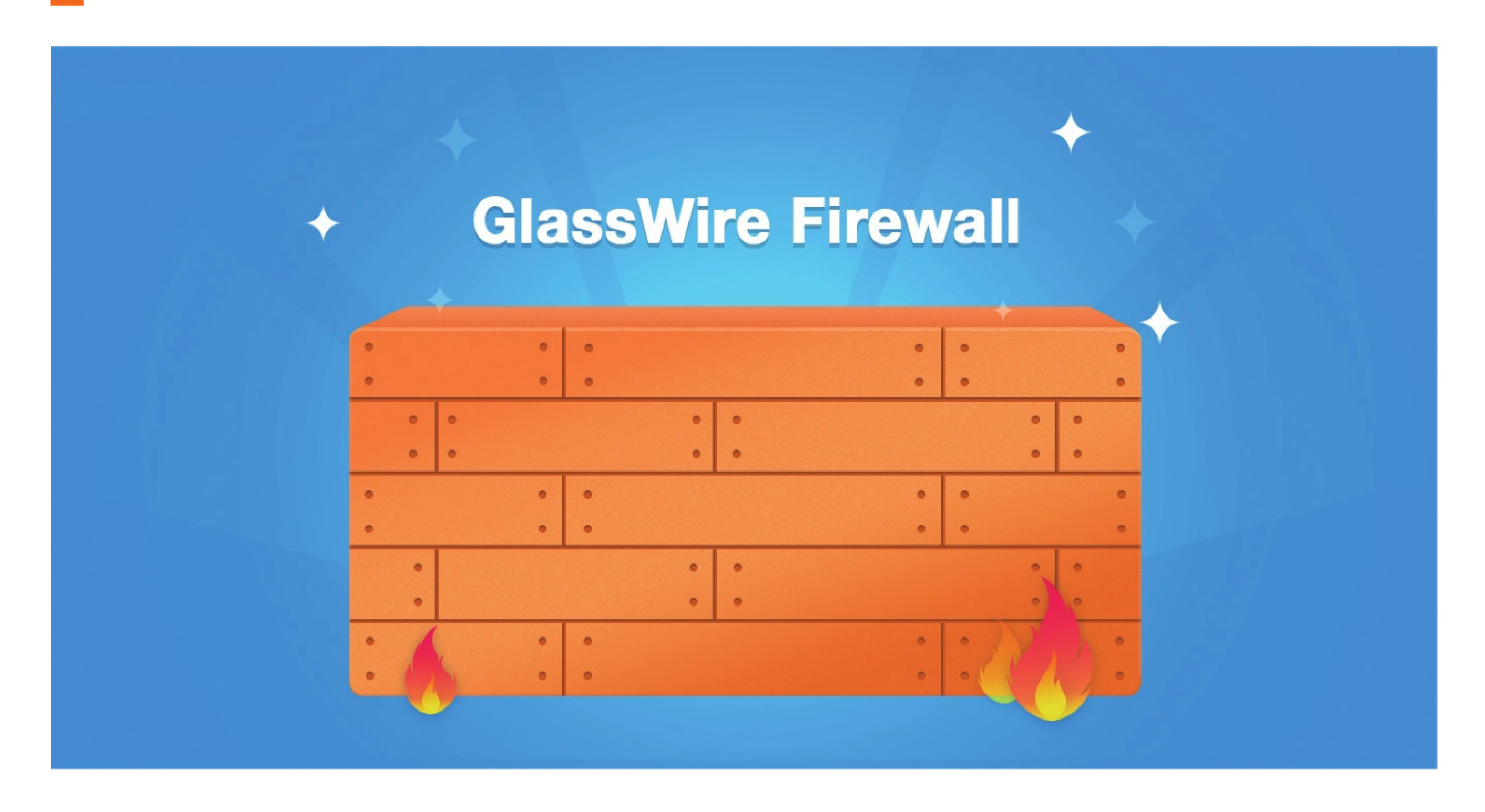
无论是Pascal的高效率，还是上一代对应产品GTX 960的出色表现，都让我们对GTX 1060充满了期待。从目前的Pascal显卡定位来看，它也许不会直接下探到RX 480的价位，但更接近的价位和很可能更强大的性能，仍然会对RX 480甚至GTX 470造成很大压力。

截止发稿时为止，我们对GP106的规格所知甚少，据一些消息来源称，这款产品会拥有1280个CUDA核心，显存位宽192bit，采用3GB和6GB显存。从最高配置6GB显存的情况看，GTX 1060应该也对高分辨率、VR等新一代游戏的需求有所准备，但3GB显存版本的能力让人有些怀疑，目前很多新游戏在高画质和4K分辨率下的显存需求达到了3.5GB（图15）以上，甚至在全高清分辨率时就已经超过了2.5GB，即使对仅使用全高清分辨率的中低端玩家来说，仅配置3GB显存的显卡也可能在近期就面临显存告急的状况，一旦出现显存溢出（图16），就会对3D性能造成非常大的影响。P

拒绝高大全
我们还有什么选择——防火墙篇

文 | 庐山照紫龙

引言：在网络时代，网友对网络安全的需求越来越高。很多网友的电脑上都安装了杀毒软件，或者是安全软件。其实这些软件在日常生活当中对我们的保护并没有那么高，在我们的网络日常使用当中，一个曾经很著名的软线类型逐渐被我们忽略，但是它现在依然发挥着非常大的作用，这就是防火墙软件。



对于防火墙软件，其实很多人都认为这些软件只是我们在网络上访问一些不安全网站、或者收发一些有问题的邮件的时候才会工作的软件，其实这种想法并不对，这些软件在我们常见的防御之外，还有更多更加实用的功能，本次介绍的这款软件GlassWire，就是其中的佼佼者。

相比于很多前辈来说，这款软件做的最为成功的一点，就是它对图形界面的准确应用。之前的很多防火墙软件，都有一个相当严重的问题，就是显得太过专业，软件的界面颜色大都是科技感十足的冷色调，风格也是各种令人看不懂的数据的集合，普通的用户在面对着这样一个防火墙软件的时候，根本不知道自己应该干什么，而这些防火墙软件的提示大多也是冰冷的弹窗，而这些弹窗所透露的信息，也让很多电脑小白感到迷惑，我相信这样的软件无论功能多么丰富，安全防护多么完善，用户也不会喜欢使用它，因为他们不知道这个软件到底在干什么，也不知道这些软件到底在保护自己什么。

另外一些防火墙软件，包括国内著名防火墙软件“天网防火墙”，同样有一个问题，就是界面太过简单，用户从防火墙的主界面当中找不到什么有用的信息。这种软件可能有较强的防护能力，但是简单粗暴的界面也让用户搞不清这个软件在保护自己什么。所以如何处理软件界面的问题，让信息准确的反映到用户面前，是一个防火墙软件，特别需要解决的关键问题。

而GlassWire这款软件，不仅很好的解决了这方面的问题，还在更多的地方，让用户在网络使用上更加清楚明白，不再像以前那样一头雾水。

图形界面 一目了然

图形界面应该是GlassWire这个软件的最明显的特点了，运行这款软件之后，用户的所有网络使用都变得一目了然。用户可以随时调出这个软件，观察自己的网络使用状况，这款软件能实时的将用户的网络使用状况通过波浪图的方式反映到软件主界面当中。

这款软件不仅能够实时的反馈用户其他软件或者游戏的网络使用状况，也可以自主地暂停一些软件或游戏的网络使用权限。在如今的网络环境当中，流氓软件盛行。而更要命的是，很多流氓软件具有控制网络的功能。也许你想办法暂停了某些软件的网络使用，但是很难保证它不会在后台偷偷开放一个能够使用网络的口子。而使用GlassWire则不用产生这种担心，因为这个

软件与国内软件厂商并没有太多的联系，所以使用这个软件封杀一些软件游戏的网络使用，效果十分明显。

GlassWire除了在图形界面有着不错的表现之外，软件整体的设计风格也十分舒服，用户能够清楚明白的找到自己想要的信息，软件本身操作十分友好，且自带中文界面，相信对于很多用惯了国内其他软件的用户，也能够比较快的适应这个软件。

功能齐全 提示完备

Glasswire可以说是对用户界面十分友好的瑞士军刀，因为它已经把用户真正需要的功能都封装好了，可视化了。用户可以非常轻松的找到自己需要的功能，简单方便，一步搞定。

这款软件能够让用户清楚的知道到底是谁在使用流量，这些流量究竟流向了哪个IP，这个IP是否是安全可靠的，这些信息能够非常快的被用户调取出来，而且用户能够对这些正在使用网络的软件和游戏一键BLOCK。

这个软件还有一个非常贴心的设计，就是对于在网络连接过程中，后台偷偷连接的软件和游戏，Glasswire都会进行弹窗提醒，对于那种隐藏的比较深的病毒和木马，这种弹窗提醒无疑会让他们暴露在用户的眼前，对于网络安全的保护，有非常好的效果，更关键的一点是，这个软件的提醒并不像其他弹窗那么烦人，不会打扰用户的正常使用。

网络监测 防微杜渐

有些时候玩家在使用网络的时候，并不是使用的普通宽带或者是无限WIFI，而是会使用类似手机流量一样的上网流量包，这在长期出差的人群或者是学校网络环境不好的学生当中比较常见。对于这些用户来说使用上网流量包绝对是令人痛苦的一件事。因为你并不知道自己到底使用了多少流量，很多软件宣称的流量使用可能与真实的使用数据对不上号。一不小心就会使用超额，如果在用户不知情的情况下使用了过多流量的话，那么对于用户本身的损失绝对是巨大的。

Glasswire在这方面的提醒做的非常不错，用户能够通过进行设置，让自己的上网流量始终限制在自己控制的范围内，在这个范围内使用绝对不会超额。而且Glasswire能够精确的监测用户上网使用流量的真实水平，让用户不会因为没有控制的网络使用而造成不必要的损失。

对于那些一般用户来说，这款软件也有自己的独到功能，那就是对宽带速度的监测，很多时候，用户使用的宽带可能宣称的速度很好，但是具体的速度却难以保证，所以在网络监测这方面，利用Glasswire监测真实的网络环境，是一个不错的选择。

免费使用 付费升级

值得一提的是，这款软件的基本版是免费的，可以使用软件本身的大部分功能，用户可以轻松的利用这款软件提升自己的网络安全水平，当然这款软件也准备了付费版本，付费版比起免费版增加了以下几个功能。

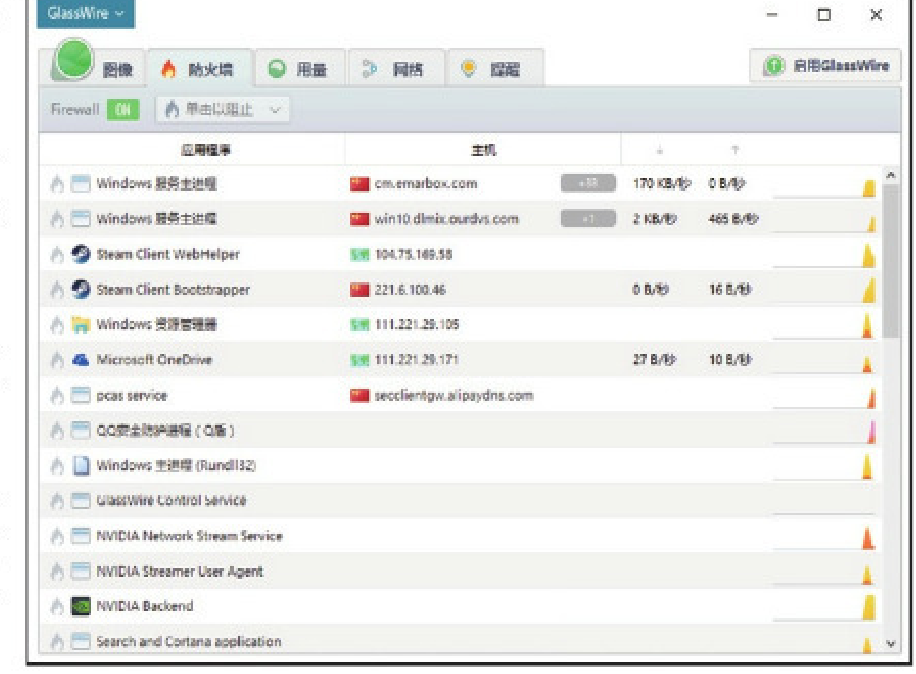
连接模式选择：免费版只能手动的调整连接是否进行，而付费版则可以自动的选择软件或者游戏的连接。比如只允许某些连接启动。当然还有全部禁止模式，当你离开电脑时，可以选择全部禁止连接，禁止其他软件和游戏在你不在的时候启动。

监视其他设备：这个功能可以让你监视同一个网络里面其他的电脑和设备。基本上就相当于一个加强版的远程连接管理。功能体验还是不错的，这个功能免费版也有，只能监视一个电脑，付费版高级一些，能监视10个，不明白他们为什么不开放监视全部而是有数量限制。

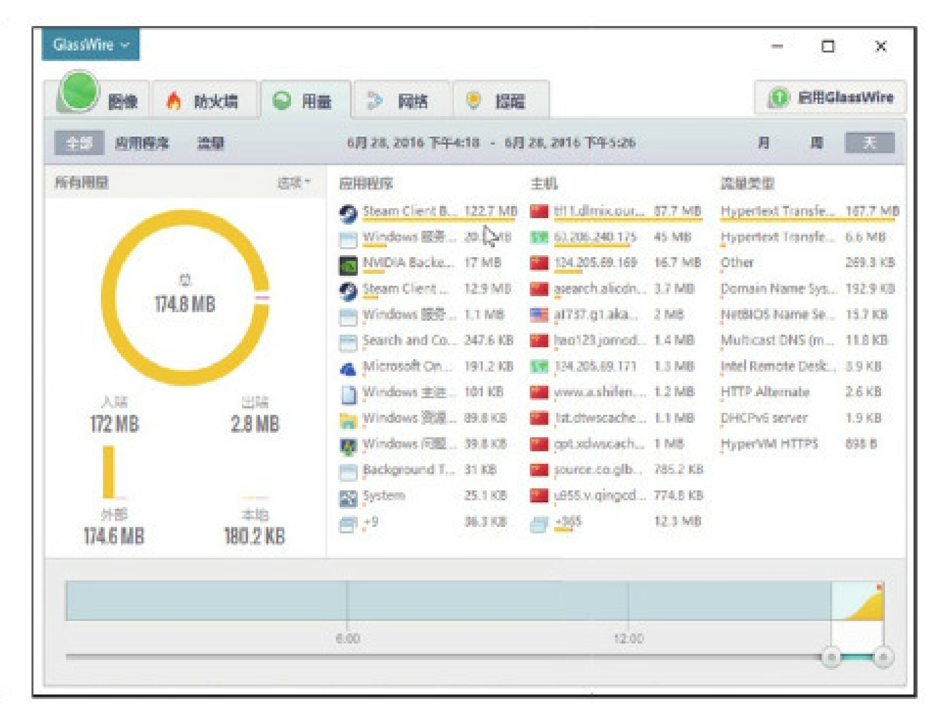
摄像头&麦克风保护：简单的说，就是监视有哪些软件正在使用摄像头或者麦克风，对于安全来说还是比较有必要的。

其实比起免费版，付费版的功能更多意义上还是锦上添花，没有什么功能是用户特别需要的，所以如果用户对网络安全要求不是那么严格的话，免费版足以满足日常应用的要求。

总的来说，这款软件能够简单有效地保护用户的上网安全与个人隐私，是一款轻便简洁的防火墙软件。用户如果对那些安全管家各种奇怪功能与启动感到厌烦了的时候，可以试一试这款防火墙软件，相信这款防火墙软件能够更好的满足用户的要求。P



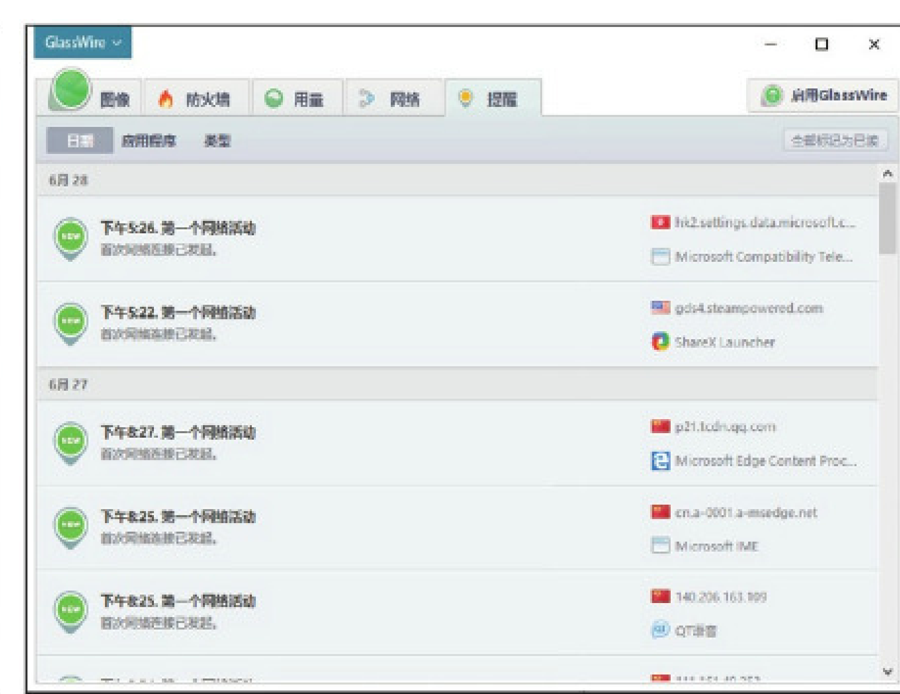
对于所有程序的网络链接状态都能够轻松管理



软件能够准确的统计用户的网络使用流量



软件中电脑的网络使用状况一目了然



在提醒当中用户可以清楚的看到究竟有哪些软件和游戏发起了网络连接

本期的杂七杂八再次给读者带来四款非常有特色的手机软件，如果你对手机软件有较高要求的话，不妨来看看，这些手机软件是否是你所需要的？

软饭王



Dark Sky

下载地址： https://play.google.com/store/apps/details?id=net.darksky.darksky



对于很多人来说，天气信息是他们感觉需要但是又可有可无的东西。有时候他们看到天气转阴，可能会拿出手机，看看未来的几个小时是什么样的天气。或者给手机进行一个设定，接受天气的信息，在将会下雨的时候提醒自己带伞，可能这就是他们对于天气信息的要求了。

然而作为21世纪的新新人类，这么对待天气信息就太没有意思了，要看天气，就要玩的酷一点嘛。今天介绍的这个软件，Dark Sky就是一款非常棒的天气信息软件，能够让你轻松了解各种有关天气的信息，而且，界面非常的帅，看起来特别过瘾。

在Dark Sky当中，我们看不到其他天气信息软件的那些繁乱的图标，他所显示的内容只有准确的信息描述与数值信息，而天气信息则在软件的界面上方一目了然，至于像降水、温度等其他方面的信息则在软件的下方显示，用户可以清楚的把握这些信息，做到有备无患。

这款软件更独特的地方在于，软件拥有模拟全球视图的功能，用户可以非常简单的查看全球气温变化与降水变化的情况，可以说是全球信息尽在掌握，让用户有一种运筹帷幄的感觉，十分过瘾。

推荐理由：风格简约而内容丰富的天气信息软件。



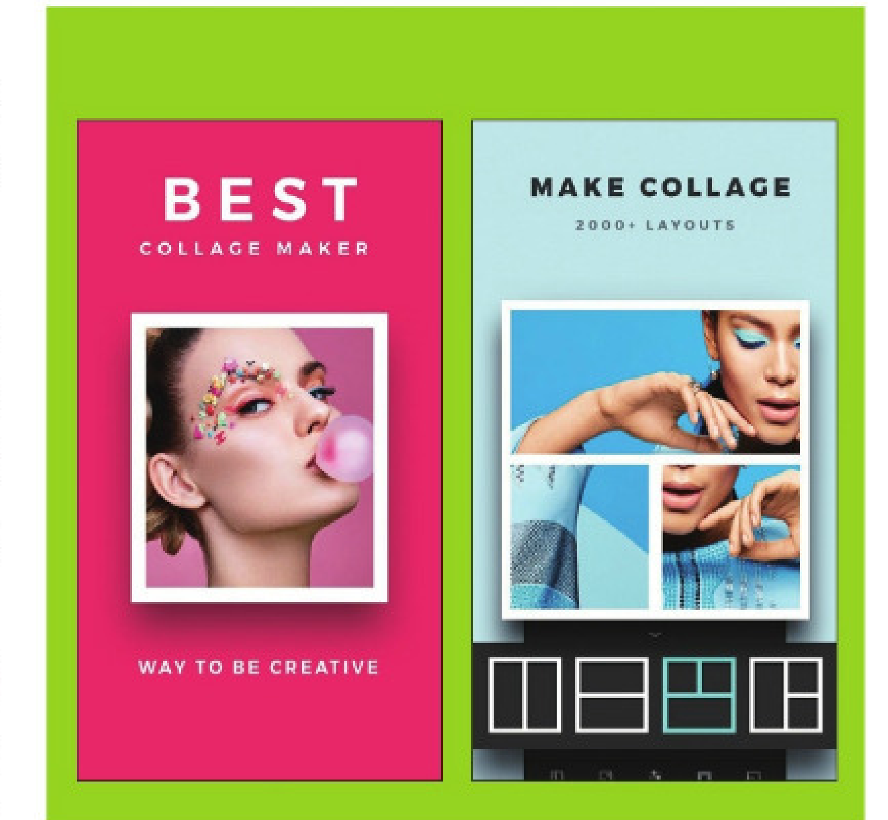
Poto

下载地址： https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ImaginationUnlimited.Poto



图片制作与照片处理的软件相信用户也用过不少了，可是像Poto这样，能够在图片拼接方面拥有非常棒的体验的软件还是非常少的。在图片拼接领域，这款软件绝对是秒杀其他软件的存在。

在图片编辑方面，这款软件的功能可以说非常的简单，很多其他图片编辑软件的功能，这个软件并不是完全具备，很多软件功能并没有其他的软件丰富。但是这个软件在图片编辑方面还是有自己的独到之处的，比如软件内置的一些文字设置，就能够让很多突变焕发不同的魅力。



而这款软件更大的一个功能，就是图片拼接的功能了。这个软件自带的图片拼接功能，非常丰富，各种图片的内部拼接，以及整体构图之间的图片调整，甚至还有大图包裹小图的画面。让图片拼接变得十分有趣，而且表现出来的效果，完全不亚于那些专业的电脑软件做出来的水平。

总之，这款软件是一个功能特点十分突出的软件，如果用户需要有一个专门进行图片拼接的软件的话，这个软件绝对是不二之选。

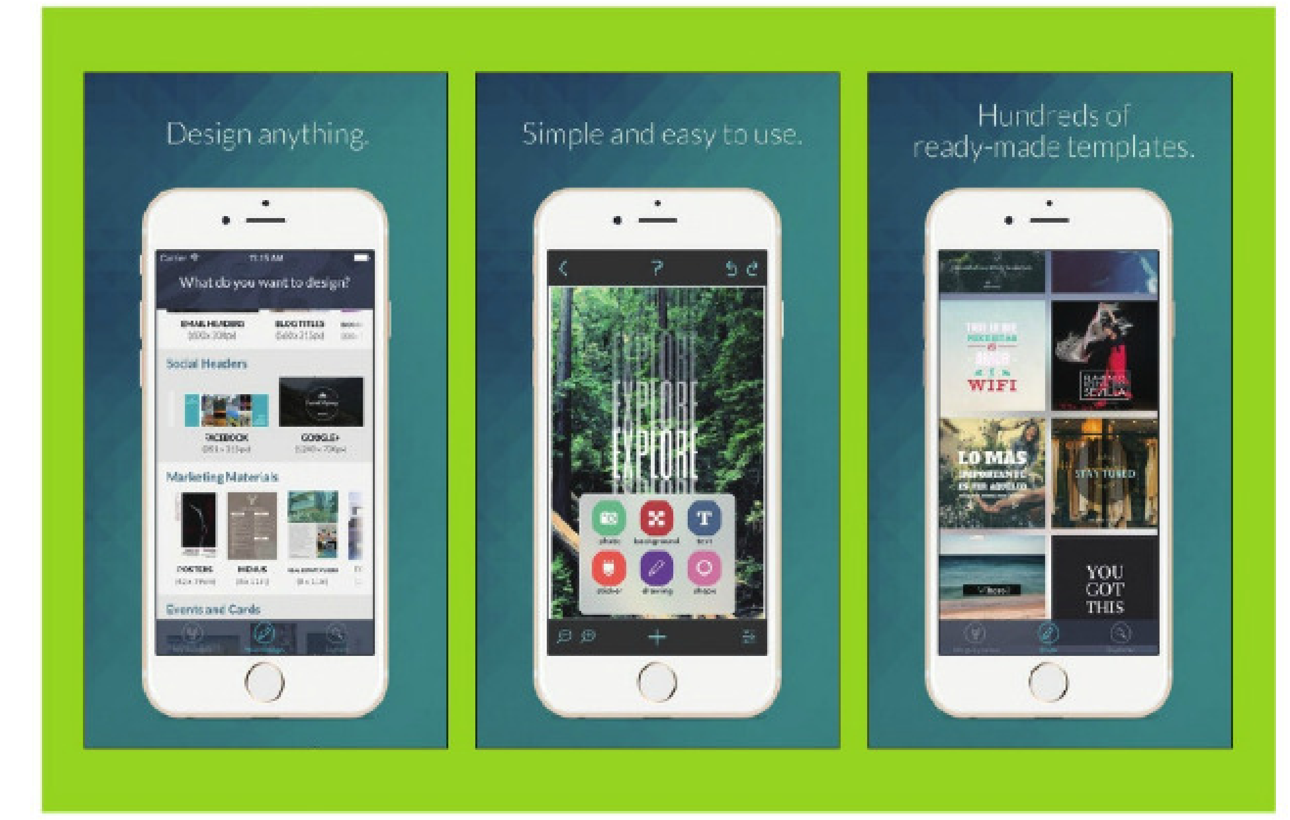
推荐理由：功能不多但质量精良的图片拼接软件。

Desygner

下载地址： https://itunes.apple.com/cn/app/id1052684637



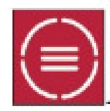
与有些时候，用户会需要在手机上进行一些视觉设计，这些设计也许不需要有太漂亮的界面，但是需要有一种专业的整体结构，以便其他人通过这个视觉设计了解你的思路与设计理念，而这个时候，手机上就需要一款这种快速设计的软件，帮助用户达到他们想要的效果。



而Desygner就是这样一款软件，他能够帮助用户对一些图片进行视觉设计，让用户头脑当中所想的表现画面通过这个软件来表现出来。这个软件提供了不少视觉方面的模板，能够让用户非常简单的将自己所想的画面做到手机屏幕上，这个软件的主要目的就是帮助用户完成这些设计。

在这个软件当中，用户可以使用很多不同的特效与文字信息来装饰自己的设计。当然，这款软件也提供了相当多的免版权的图片，帮助用户在缺乏图片的时候完成设计。当然，很多用户并不能想到一些满意的设计方式，那么软件当中提供的特效与各种真实案例也能够帮助用户打开思路，做出自己的设计来。

推荐理由：简单方便的视觉设计软件。



TextGrabber

下载地址： https://itunes.apple.com/cn/app/id438475005



喜欢阅读外文书籍的朋友一定会对在外文阅读的时候面对生僻词汇的文章而感到困惑，因为很多时候我们对于这些相对专业的外文会有很大的理解困难，并不是所有文字都能无障碍的理解，所以对于很多外文书籍，因为误会而造成理解偏差的情况也是时有发生的。



现在好了，有一款软件能够轻松的解决这个问题，它能够将外文书籍的内容通过相机拍摄下来，并且在拍摄的时候给用户进行翻译，这样用户就不必再为这些外文而苦恼了。

软件可以识别60多种外国文字，翻译支持90多种语言。当然，支持的这些文字都需要印刷体的文字。如果是那种根本辨认不出来的手写体或者是花体文字，这个软件也是无法识别的。

软件的翻译功能还是比较不错的，能够给使用者以非常快的速度进行翻译，当然翻译只能基于机翻，所以很多时候也会有阅读理解的困难，不过对于能够阅读外文书籍的朋友，这些苦难应该问题不大，因为这种翻译都是基于原始词汇，还是比较容易理解的。

推荐理由：能够快速翻译的OCR识别软件。

好了，本期的杂七杂八就推荐到这里。各位读者如果发现了什么实用有趣的手机应用，还请大家通过大众软件官方微博和微信跟我交流。说不定你推荐的应用就会出现在下期杂志上哦。小伙伴们行动起来，快来推荐好玩实用的手机应用吧！



暗算 中国手游产业黑幕揭秘

本刊编辑部

从现在的市场表现来看，中国的手机游戏产业的发展是越来越好的。随着中国手机游戏产业的不断发展，一些黑色产业也开始在繁荣的背后不断酝酿。对于很多人来说，手机游戏只是他们日常娱乐的一个小部分，但是对于手机游戏黑色产业的从业者来说，一个小小的手机游戏，竟然隐藏着难以想象的肮脏利益。

面对这样一个庞大的黑色产业链条，笔者调查走访了一些与黑色产业有联系甚至是参与其中的从业者，通过他们的讲述，笔者对于中国手机游戏产业的黑色利益感到无比的惊心。下文中，笔者就为大家揭露这个中国手机游戏黑色产业的黑幕，将这个充满罪恶的东西公之于众。或许只是冰山一角，但希望大家能够擦亮双眼，明辨其中的是是非非。

刷榜，也有很多种玩法

当我见到小李的时候，他好像没睡醒似的，当我问他是否睡眠不够好的时候，他自嘲的笑笑，说干他这行的几乎没有睡眠很好的。小李是某个苹果游戏刷榜公司的基层员工，每天的工作就是操控超过100台苹果手机，通过不停的切换账户来给一些游戏进行刷榜。他给我看了他们工作室的一些照片，整个工作区里面没有别的，密密麻麻的摆满了iPhone5c的手机。而他们，则通过一些专门的软件，来进行刷榜的行为。

笔者对他们清一色的iPhone5c手机产生疑问，小李则向笔者说明了这么做的原因。统一使用iPhone5c，是因为就目前为止，iPhone5c是能够流畅运行一般刷榜游戏的价格最低的手机了，刷榜这件事听起来要花很多钱，但是做这个实际上并没有多少利润，所以肯定要追求利益最大化。当笔者向他询问具体的收益时，他向笔者表示，没有办法透露，但绝对比笔者想象的要少。

其实小李他们的刷榜方式十分容易被苹果官方察觉到，因为短时间大量的刷榜本身就不是一个正常的数据表现形式，他们也尝试采用各种方式来规避苹果官方的检查，比如更换IP地址，或者是阶梯性刷榜流程，他说这种刷榜还是太低级。真正高级的刷榜方式，比他们这个要厉害的多。

之前微信曾推出过一个类似“积分墙”的活动，只要是苹果的手机用户，都可以参与这个活动。具体的方式是登录苹果游戏市场，下载安装指定的腾讯游戏，然后试玩几分钟，微信就会给这些玩家发放数目不等的奖金，其实这就是一种高级的刷榜。因为参与刷榜的用户是真实存在的个人玩家，他们的手机操作习惯也与小李这种刷榜的手机不同，更不容易被苹果官方检查到，所以数据效果更真实，当然，也更费钱。

像这样的通过“积分墙”软件，给真实手机用户发放奖励来刷榜的行为已经成为了一种行业习惯，有很多软件都能达到这个效果。而关键的一点则是，苹果官方根本无法封杀这样的行为。因为你很难说这种行为到底是在刷榜还是在打广告。小李对笔者说，这种刷榜形式虽然花钱更多，但是效果更好，能够为手机游戏厂商带来不少真实的用户，不过目前能够通过这种形式刷榜的软件还是不多，而且从整体的性价比等方面评估不如他们这种专业刷榜的，所以更多的手机公司还是愿意选择他们这种传统的刷榜模式。

小李对笔者说，一般的手机游戏选择的刷榜时间大都在下午5点，这个时间刷榜的效果最好。所以很多时候在下午5点，尤其是周五的下午5点他们的单一般都做不过来，还要推掉一些。当笔者问他如何观察一个游戏是否在刷榜的时候，他对笔者说，如果能让其他人看


刷榜的情况现在已经非常的常见了



通过积分墙软件可以安全有效的给软件刷榜



专业的刷榜公司一般都会像这样拥有这样一个苹果手机房

出他们的刷榜行为，那么他们的刷榜就太失败了。不过他还是给了笔者一些建议，就是一个游戏的用户曲线应该是符合上升逻辑的，如果一个游戏并没有多少知名度，也没有做太多的宣传，用户曲线突然上升了一个台阶，那么应该就可以判断这个游戏是在刷榜。

笔者向小李询问了手机游戏刷榜的意义和功效，小李笑着说其实对玩家来说手机刷榜的意义只是排行榜的曝光度，玩家感兴趣可能会下载试试。其实中国有相当多的用户是在使用越狱版的苹果，在那些越狱的软件市场做推广，比手机刷榜要有效的多。手机刷榜，或者刷流水，更多的是给投资人看的。一款游戏拥有漂亮的数据，才能拉到更多的投资。所以手机刷榜的意义更多的还是在公司层面与宣传层面，虽然手机刷榜能够带来一些玩家，不过比起广告来，这种模式带来的玩家还是不够多的。

在采访的最后，小李还向笔者透露他们公司开展的另一项业务，就是在优质游戏的下面刷评论打广告，以及在一些人气不高的游戏下面刷评论。所以很多时候那些看起来并不怎么样的游戏下面有上千条评论，可能就是小李他们刷出来的。对于这项业务小李透露的并不多，不过看他的言语，这项业务也是他们的一个营收重点了。

像《卧龙传说》这种完全复制的游戏现在也并不少见

手机刷榜，历来都是玩家深恶痛绝的事情，在苹果平台的手机刷榜尤为恶劣。安卓平台由于渠道的分散性，所以刷榜行为并不多，取而代之的是手机游戏的买榜行为，以及渠道市场对自家游戏的大力推广。比如腾讯旗下的手机应用市场应用宝，主页部分几乎都是腾讯自家游戏的推广，很少看到一些好玩的小众游戏的介绍，而国内最大的360手机助手，也对自己运营的游戏给予更好的推广位置。对于用户来说，这种现象并不是一个好的情况，玩家的喜好可能会成为厂商主导之下的牺牲品。

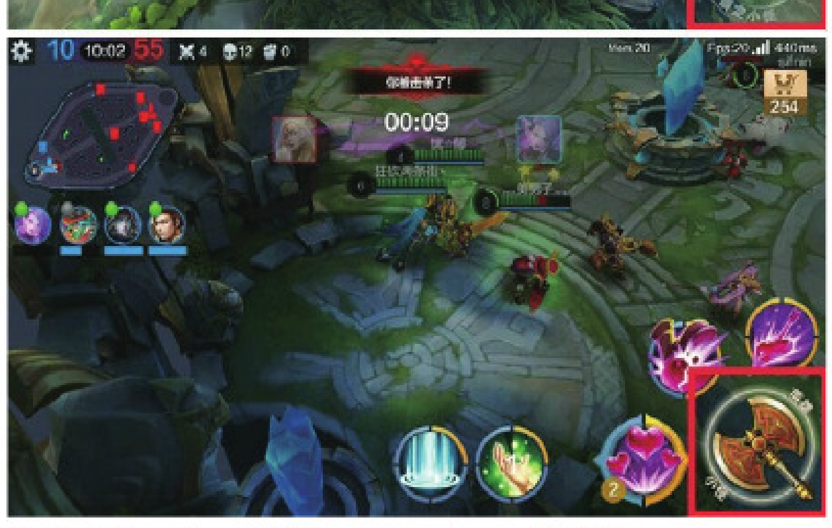
抄袭以及抄袭之后

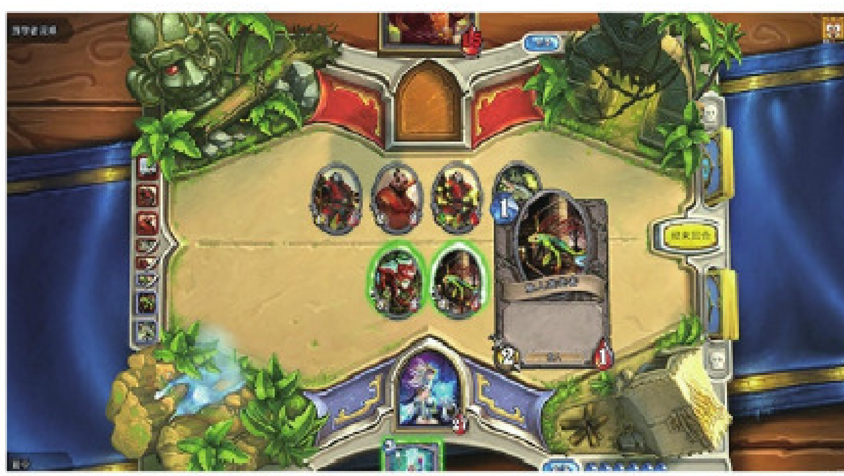
对于很多手机游戏来说，自己的游戏核心玩法被其他游戏抄袭了，然后换皮变成另一个游戏的情况屡屡发生。这种行为不仅破坏了手机游戏市场的原有秩序，对于被抄袭的一方也是极不公平的行为。刘杰（化名）是国内一家知名换皮游戏公司的策划，向笔者介绍了在手机游戏产业当中的换皮游戏情况。

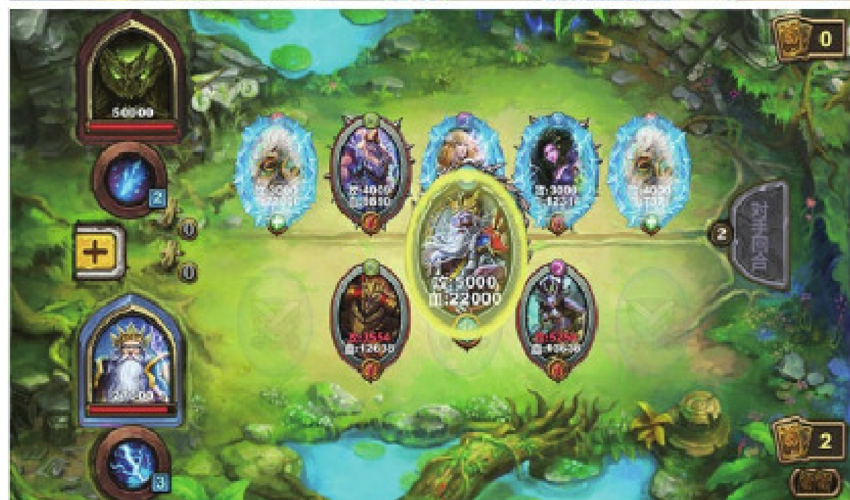
刘杰每天的工作并不是研究游戏的剧情与故事发展，或者是设计游戏的数值与任务点。他更多在做的，是将其他游戏的数值记录下来，然后复制到自己开发的游戏当中。对于自己的这份工作，他笑称这不像是开发游戏的策划，倒更像是不停复印文件的办公室文员。当笔者问及为什么不换一个工作，刘杰表示那些大公司并不需要他这样一个策划，而那些坚持开发的小公司太过艰难，而在政府的相关规定发布之后，他们的生存可能会更加艰难。刘杰对于目前的中国手机游戏市场，是抱着悲观的态度的。

聊起具体怎么进行游戏换皮，刘杰简单介绍说换皮一般分为两种：内部换皮和外部换皮。内部换皮很好理解，就是在游戏公司开发了一款游戏之后，由于游戏的生命周期问题，当游戏玩家大量流失后，会很自然的将游戏内部的人物角色、地图和怪物换一个名字，有些时候连出场顺序和过场动画都不修改，直接封装上架，骗下一波用户的钱，这种内部换皮一般很好做，并不需要他这




像这种像素级的抄袭现在已经是比比皆是了




越是经典的游戏，就越容易被抄袭

样的策划去辅助工作。他经常做的，是外部换皮的工作。

外部换皮，就是对市场上一些经典游戏的内容拷贝。比如一款游戏火爆了，那么他们这家公司就会迅速跟进，开发出一套与这款游戏玩法类似，甚至界面都类似的游戏来，然后拷贝这个优质游戏的数值成长线和角色、怪物定位。最后开发出这样一款完全类似被抄袭游戏的作品来，用来骗取那些没有很少或者玩过类似游戏的玩家。这种换皮，被称为外部换皮，而刘杰做的最多的，正是这种换皮。

刘杰对笔者说，一般公司的老板对于这种换皮游戏有很高的要求，他们甚至不允许策划对游戏内容甚至界面有些许修改。他们当中的很多人都比较迷信，认为一款游戏的成功与这款游戏的方方面面的所谓“风水”都分不开，随便动了也许就破坏了游戏内部的“风水”，刘杰吐槽说，如果改变游戏界面位置就是破坏“风水”的话，那么更改游戏人物形象，不就是把游戏的“生辰八字”都改了。对此，笔者只能报以苦笑。

一般这种游戏投放市场之后，运营数字都不会太好。但是由于这个公司制作的游戏众多，而且口味比较一致，所以吸引了很多喜欢这种风格的玩家，所以他们公司的运营情况还算可以。刘杰向笔者表示，中国的玩家与国外的玩家有很多不同之处，很多时候一些游戏制作人设计出来的东西，外国玩家能接受，但是中国玩家可能并不会接受。而一些其他人看起来很脑残的设计，也许中国玩家就很吃这一套，这也是他从一家致力于开发海外游戏的公司来到这家换皮游戏公司之前没有想到的。

谈到中国手机游戏的未来，刘杰坦诚的说自己以及自己所在的公司就是中国手机游戏产业的毒瘤，然而中国的手机游戏市场本身就是一个畸形的市场，在这个畸形的市场之上诞生什么东西都不用奇怪。刘杰觉得，随着中国手机游戏市场逐渐的走向规范，像他们这样的公司一定会越来越少，可是现在，他们还是有很大的生存空间，这个空间，也许短时间之内并不会消失。

最后刘杰对笔者说，他目前正在尝试制作一款自己想玩的游戏，不过由于国家政策的收紧，这个游戏可能永远都不会在中国的游戏市场上出现了，当笔者问他有什么遗憾的时候，他说，可能最大的遗憾就是没有开发出一款自己真正喜欢的游戏吧。

内购与洗黑钱

在手机游戏黑色产业里面，最让笔者吃惊与恐怖的就是这个，它不仅是作恶者的直接帮凶，而且还充当了作恶者的洗钱工具，将作恶者的黑色收入，变成了合法的白色收入。手段之高，让不了解它的人难以想象。CK就曾是这个黑色产业的一个码农，他向笔者透露了有关于这个黑色产业当中的内幕。

有些时候，一些用户会看到一类软件，这种软件的名称一般都带有色情意味。比如“偷窥神器”“看美女洗澡”等名称，诱惑不明真相的用户下载，当用户下载安装之后，他们就会在后台运行。这些软件其实是木马软件，他们会轻松的获取用户的信息，并且给运营商发送短信，等到用户月底结账的时候，他们就会发现自己的手机莫名其妙的被多扣了几百元，等到他们查询的时候，会发现这些扣费是来自于一个游戏软件，他们是购买了游戏软件当中的道具扣费的。而他们自始至终也没有安装过这个游戏，甚至听都没听过。但是你无法证明你没有安装过这个游戏，所以就只能自认倒霉，因为几百块钱，也不足以让用户有动力去追查到底。

而这就是CK他们公司开发的游戏造成的，也许这些被扣费的用户根本不知道他们，但是他们帮助这些扣费的木马软件，将黑钱洗白，变成了合法的资金。

他们的公司并不大，大概只有一个老板和几名员工，这些员工平时的工作非常简单，就是照着市面上比较热门的小游戏类型，开发同类型的游戏，这些游戏并不好玩，或者说并不需要能玩，但是一定要有付费项目。比如加生命付费，或者是购买道具付费等等。然后公司的老板把这个游戏提交给电信运营商的游戏平台进行审批，一般这样的游戏电信运营商是不会不通过的。通过之后，这个游戏就会在电信运营商的游戏平台上线，他们就获得了这个游戏的付费代码。借着，他们就拿着这个游戏的付费代码，联系黑色产业当中做木马软件的，进行合作。

木马软件的制作者开发一些色情软件或者伪装成普通软件的木马软件，诱导用户下载安装。接下来，他们就利用在木马软件当中植入的付费代码，通过控制用户的手机向平台运营商付费，或者用户在打开手机的时候，会出现一个弹窗，如果点击确认了，就会像运营商付费。一般的电信运营商在收到付费信息之后，会给用户发一条确认短信，以确认用户是否愿意付费。而这些木马软件，会对这些短信进行拦截删除，让用户无法接收这些短信。所以用户在不知不觉之间，成了这些游戏的“玩家”，电话费用被扣除，进入到这些游戏公司


黑色产业已经是无孔不入了


在这个庞大的利益链条背后，你几乎无法找到资金真正的流向


在这条黑色产业链条上觊觎你的金钱的，往往不止一个人

的账户当中。

之后，游戏公司会与木马软件的开发商进行分成。当然，在这之前，电信运营商已经抽走了属于游戏平台运营的一部分钱了。电信运营商对这些黑色产业的打击缺乏动力，一部分原因就是这些电信运营商也能从这些产业当中获得好处。当然在接到投诉之后，电信运营商也会审查这些游戏，但是由于这些游戏提交的版本本身没有任何问题，所以电信运营商也无法拿这些游戏怎么样。

当然，电信运营商也不是傻瓜，在面对用户的多次投诉之后，他们也会采取行动，比如将涉事的游戏下架，如果一家公司被多次投诉，电信运营商甚至会封杀这个游戏公司的所有产品。CK的公司就是因为被电信运营商集体封杀，结果才走向死亡的。

笔者询问CK是否会遇到公安方面的追查，他回答说这种情况一般不会发生。因为他们与黑产的交易是秘密进行的，彼此之间隔了很多道手，就算是查也很难查到他们头上，而且这个黑色产业的链条非常复杂，一般人很难将它连根拔起，这方面的调查取证是非常困难的。

笔者最后与CK探讨了黑色产业形成的原因，CK觉得以前所说的监管不到位、法律不明晰以及检查力度不够这些问题虽然存在，但都不是关键的原因，最关键的原因还是手机游戏市场本身的问题。如果手机游戏市场本身正常运转的话，那么他们的生存空间一定会受到挤压。

运行在手机当中的赌博

很多时候，我们在玩手机上的棋牌游戏的时候更多只是为了与别人进行游戏的乐趣，可是对于一部分人来说，手机棋牌游戏并不只是简单的获得乐趣，他们是在进行真正的赌博。小孙是某手机棋牌游戏的运营，他向笔者透露了有关手机棋牌游戏赌博的内幕。

他所运营的游戏是一款名为某游戏城的游戏。这款游戏不仅包括斗地主、德州扑克、麻将等棋牌游戏，还有各种模拟水果机、老虎机等赌博风格的游戏，这些游戏都制作精良，看起来与专业赌场的游戏没什么两样。

他所运营的游戏一般在玩家刚进入游戏之后就可以获得数量可观的游戏点数，玩家可以通过这些游戏点数来进行游戏。他们的数值设计一般是在游戏的前几局，甚至是前几天都会让玩家赢得胜利。玩家慢慢的享受这种获得胜利的快感，接下来玩家开始运气变差，输的多了，偶尔赢了几次也只是小赢，于是玩家慢慢钻进了游戏制作者设计的圈套当中，玩家在游戏里输的越多，就越想要赢回来，想要赢回来就需要购买游戏币，慢慢的玩家就会在不知不觉当中进行数目可观的消费。这是他们一般的盈利策略。

不过有些时候玩家只喜欢玩棋牌游戏，对于那些赌博游戏没有什么感觉。而这个时候，小孙就会安排这些人进入高端局。其实说起来高端局与普通局也没什么不同，但是玩家之间的胜负差距极大，往往一局就能输掉几十万的金币。当然这不是重点，关键的一点是，这些金币，是可以买一种叫做“金元宝”的道具的。金元宝这个道具很有趣，它可以用金币来购买，也可以换成金币，这两种操作的差价不高，对于很多人来说并不是什么大钱。关键的一点是，他是可以在玩家当中进行交易的。官方给出的说法是方便玩家管理资金，不过实际的意义就不仅仅如此了。

虽然这个游戏无法用常规方法将游戏当中的金币换成真正的钱，不过通过“金元宝”这个道具，玩家可以轻松的将金币兑换成真金白银。操作手法一般是这样的，玩家将自己的金币兑换成金元宝，然后将金元宝交易给其他玩家，或者是游戏当中专门的掮客。从他们手里获得真金白银。然后这些掮客再把金元宝换回金币，或者把金元宝交易给需要的玩家。这样，玩家就通过游戏内的货币行为完成了赌博，而游戏公司，也通过玩家的行为赚的盆满钵满。

笔者同样对小孙询问了有关公安部门的追查问题，小孙表示这种情况会发生，而且发生过几次。不过他们的公司一般不经手“金元宝”的兑换，所以没有受到太大影响，不过他也表示，他们的公司的推广和运营越来越难进行，这也是目前市场审核越来越严格导致的。

对于手机棋牌游戏的赌博问题，小孙觉得这种问题一直都存在，想要根除绝非一朝一夕的事情。目前的棋牌游戏市场总体还不够规范，这也给了他们这样的公司生存的空间。小孙不认为他们属于黑产，因为他们是正规公司，运营也符合法律法规，不能因为个别的现象就说他们是黑产。

在了解了诸多手机游戏行业的黑幕之后，笔者对这些令人吃惊的黑色产业链条感到愤怒与惶恐。从长远角度来说，如果无法给这些黑色产业链条致命一击的话，那么这些黑色产业，最终会毁了目前蓬勃发展的中国手机游戏产业。

本次揭露有关中国手机游戏产业的相关黑幕，也是想借此警醒某些人，若要人不知，除非己莫为。如果因为黑色产业的庞大而肆无忌惮的话，那么这些人最终的道路，一定是自取灭亡。P


赌博游戏往往以香车美女作为迷惑玩家的手段



像这种老虎机游戏，在赌博游戏当中非常多



一般的赌博游戏都会通过丰富的奖励诱惑你玩下去

跨平台——微软的破局之举

Microsoft's cross-platform future is about competing on its own terms

Gamasutra Kris Graft

在刚刚结束的E3大展上，微软再次明确了跳出Xbox框架，进一步扩展其游戏生态系统的计划，打算将所有平台上的玩家联系在一起。这是一项具有重大意义的战略，它不仅给予Xbox和Windows游戏消费者更多的选择，还使微软不再依赖一部专属的游戏主机，这或许可以让眼下极度不利的Xbox业务稍稍转变一下思路，避开索尼的锋芒，打开新的局面。

微软的跨平台战略在新公布的Play Anywhere计划中得到了最好的体现，许多Xbox独有大作（如《极限竞速》《地平线3》和《战争机器4》）都采用了这一模式，玩家只需购买一次游戏，就能在Xbox One或Windows上畅玩。在微软的E3发布会上，我们破天荒地看到分坐在PC和主机前的玩家在一起同台竞技。微软在此传达了两个信息，一是玩游戏时不必在意其他人的平台，二是为Windows带来更多的游戏支持，而这正是Phil Spencer（Xbox部门总负责人）曾说过微软后悔没有重视的一块市场。

如果说人们在PC和主机上并肩游玩《地平线3》只是初步展示了这种跨平台支持的话，那么《我的世界》演示部分就是彻底砸碎了不同平台之间的障碍，众所周知，作为世界上人气最高的游戏之一，《我的世界》几乎跨越了市面上所有的PC、主机和移动平台，甚至还有VR设备。这不仅能使更多的玩家彼此互连，还能通过《我的世界》将Xbox Live用户群悄无声息地拓展到Xbox和Windows以外的广阔天地，至此我们终于能够看清微软当初砸下巨资买下“我的世界”的良苦用心，原来它早已被微软当作特洛伊木马一样重要的伏兵角色。

当然，并不是每一个人都看好微软的大一统计划，连曾经与微软有着亲密合作的Epic Games创始人之一Tim Sweeney也对通用Windows平台（UWP）方案持批评态度，他认为微软不可避免地转向了一个封闭式的PC生态系统。但在今次的E3之上，Phil Spencer明确表示这套生态系统对消费者其实是有好处的。

有趣的是，微软一边在向主机外的平台扩展，一边又接连发布了两部新的主机硬件：Xbox One S是现有Xbox One的瘦身版，预定年底上市，而“天蝎”则是一款重大的硬件升级机型，旨在为将来的VR平台提供更好的性能保障。这种双管齐下的政策，无疑可让微软在未来的游戏市场中更加游刃有余、进退有据。但另一方面，它也可能对游戏的开发者造成困扰，他们需要耗费更多的精力来使他们的游戏在三个不同的Xbox One版本上实现兼容，尤其考虑到天蝎的机能相比前两个版本有了本质的提高，无疑会给开发者带来更大的挑战。而索尼正在酝酿中的PS Neo也面临着同样的问题。

不过我们也应该看到，不同的开发者对于这种中期升级型主机的看法并不尽相同。对于有着PC背景的开发者而言，由于他们成天要应对各种硬件配置与游戏是否兼容的问题，因此更容易适应这种灵活性。而其他一些开发者对这种半代升级的主机商业模式并不热心，他们更担心这会给自己造成额外的负担。Spencer也承认开发者需要更多的时间来熟悉新硬件，不过微软也愿意承受这些时间成本。

综上可见，微软急需一套多方平衡策略，一方面通过跨平台战略开拓新的消费和开发群体，另一方面又不疏远现有的消费者和开发者。Spencer和整个Xbox团队都是这一平衡政策的热心拥护者，Spencer甚至做出了即使在天蝎推出后也不会拉下任何一名Xbox One用户的庄重承诺（no gamer left behind）。除此之外，微软在此次E3发布会上还表达出对更多领域的关注，例如电子竞技、ID@Xbox独立游戏支持、类似于Steam Early Access的Xbox Preview付费测试游玩以及VR等等。虽然它在与索尼的主机争夺战中处于下风，但对于微软这样的巨头来说，手上的牌仍有很多，还不至于那么容易束手就擒。（译：无声畅游）P



小岛之路

On the road with Hideo Kojima

eurogamer.net Simon Parkin

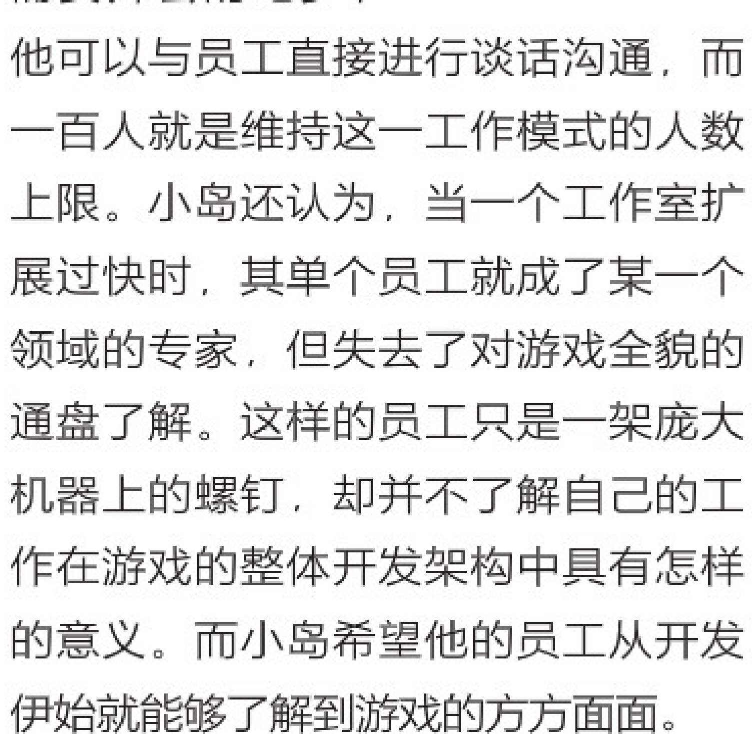
自打小岛秀夫与Konami的合同在去年12月16日终止以来，他就像一只在笼中被囚禁已久的小鸟，终于在重获自由后急欲大展一番身手，不但立刻重建了小岛工作室，还展开了一段梦幻般的环球之旅，遍访位于世界各地的知名工作室。尽管有着来自索尼的支持，小岛仍把自己的新家称作“独立工作室”，因为索尼给了他一切创作自由，这次联姻在他看来堪称一次最完美的合作。当然小岛工作室与索尼的合作细节外界无从知晓，甚至就连工作室在东京的具体位置都是一个谜，但从其第一部作品《死亡搁浅》便为PS4所独占可推断，这次合作少不了来自索尼的庞大资金援助，当然这也是双方多年来一直维持亲密关系所换来的结果，而这在拍肩成风的游戏业并不常见。

尽管还处在极为初期的开发阶段，但性格外向开放的小岛还是透露了很多关于新作的消息：这将是一款动作游戏，《神秘海域》和《全境封锁》的粉丝会很容易上手。而这次环球之旅的主要目的，便是为自己的新游戏寻求一款合适的技术引擎。毕竟他离开了Konami之后，没有带走任何东西（残念的Fox引擎），只有一些一直以来与他共患难的员工仍誓死追随而来，其中就包括从上世纪90年代中期开始便与他一起共事至今的新川洋司，然而这第一批员工一开始连电脑都没有，他们只有使用纸笔和手办来构思新作的点子。

作为一家新成立的工作室，使用现有的技术引擎显然比自己从头开发引擎更具有现实意义，而由于市面上每个现有引擎都有着不尽相同的画面表现特色，因此小岛在考察这些引擎时需着重考虑它是否符合自己新作的风格。除了引擎，小岛此行的另一目的是取经，小岛工作室本来是一个十年的品牌，但在经历涅槃重生之后又成为了一张白纸，因此亟需一套成熟有效的工作管理经验，而经过这次全球采风之后，小岛希望建立一种亲密无间的工作氛围，并将伦敦的Media Molecule视为理想的榜样。一般来说，日本的公司更像军队，具有森严的等级制度，命令是层层下达的。Media Molecule则是另一副模样，比如有很多女性员工，这对习惯于日本企业环境的小岛来说感觉有点怪，但同时这也给人一种家庭般的感觉。小岛在他的旅行途中注意到，在很多业界成名的工作室，厨房占有中心地位，Media Molecule就是“以厨房为大”的忠实信奉者，而在DICE，他发现有40多台微波炉，还有许多台咖啡机。

在小岛职业生涯早期，他开发过“我们的太阳”及Snatcher这样的小作品，但他的粉丝无不期盼他能延续自己后期奉行的大作主义，鉴于MGS5在开发过程中遇到重重困难而数度延期，小岛希望这次的新作开发能够掌握在可控的范围之内。同时这仍是一部极具野心的作品，不过他这次追求的不是庞大的游戏规模，而在于情感冲击方面，以至于要在某种意义上改变玩家的生活。虽然如今的小岛工作室是一家独立工作室，但无论是小岛的粉丝，还是小岛本人都已经把它置于和顽皮狗、圣莫妮卡同等的地位。

小岛还坦诚他从未想过要将自己的公司扩充到Konami这样的规模。早在MGS一代开发期间，小岛领导的团队人数就超过了200人。当一个团队达到如此规模时，就只能依靠不断的开会来协同工作。



而现在小岛工作室的规模甚至还达不到需要开会的地步，他可以与员工直接进行谈话沟通，而一百人就是维持这一工作模式的人数上限。小岛还认为，当一个工作室扩展过快时，其单个员工就成了某一个领域的专家，但失去了对游戏全貌的通盘了解。这样的员工只是一架庞大机器上的螺钉，却并不了解自己的工作在游戏的整体开发架构中具有怎样的意义。而小岛希望他的员工从开发伊始就能够了解到游戏的方方面面。

通过这次环球之旅，小岛也在反思日本游戏行业的工作现状，他认为日本公司对于游戏的创作者并没有给予足够的尊重，而欧美公司则鼓励员工将自己最好的一面发挥出来，只有先让他们获得成功，才能使他们的作品获得成功。日本公司恰恰相反，其管理层过于注重商业部分，只关心游戏会赚多少钱，脑子里满是各种数字计算，而对游戏的内容并不上心，这对游戏是一种伤害。小岛不希望自己的工作室成为这样的日本公司，他不打算让他的员工为他干上二十年。有才干的人完全可以走出去，创建属于自己的游戏，小岛也乐意提供这样的便利，而他本人也在身体力行地践行着这一理念，当他在E3索尼发布会上说出“I am back”这句让全场沸腾的话时，既象征着他重新回家的终点，也是他重新上路的起点。(译：无声畅游) P

主机商们的4K战略

西赛罗

谁能打赢4K，谁就赢下了未来

今年主机游戏界最大的新闻，莫过于PS4 NEO和Xbox 天蝎，两者的定位颇为类似：都是在之前主机上的强化版，大幅强化GPU，兼容老主机，支持4K电视。而且在官方声明下，这两款主机都是几乎只针对4K分辨率做优化，在传统电视机上运行时，不会与现在的型号有什么差别，所以如果你无意购买4K电视机，用老型号主机一样可以玩的痛快。

在宣传战上，也可以看出两家争锋相对。在E3开始前两个月，索尼就开始悄悄作势，一大堆媒体开始鼓噪PS4，从论坛谣言开始，慢慢的登上Giant Bomb这类小媒体，然后是IGN大媒体，最后的一锤定音则是SIE老大安德鲁豪斯在E3前接受的金融时报采访，确定PS4会有加强版机型，但不会在E3公开。索尼的宣传高开低走，从一开始，媒体指出的细节就有鼻子有眼，几乎条条符合官方后来发布的公告，但唯独在时间上栽了跟头——本来媒体预计E3公布，10月发售，但在E3会展上，索尼却秘而不宣。只有豪斯在一场中学母校的演讲中，对着台下比他小好几轮的学弟学妹说，希望今年发售。

微软则是闷声憋大招，后发制人。在四、五月索尼吵得沸沸扬扬的时候，微软安安静静，一声不吭，直到E3前夜，才说我们会发布一个Xbox One的新版本，是缩小型号哦——大家都认为好吧，游戏主机上市三年了，也该发布缩小版本了。没想到微软在发布会上突然大声呐喊，我们还有极其牛叉的天蝎主机呀，明年圣诞节前上市！顿时全场沸腾，索尼在E3前造的势立马有不少倒转到微软台上。微软和索尼，真像一对矛和盾：一个除了发布日期，其他基本没说，一个从非官方渠道泄了不少，但就是对发售日期秘而不宣。

微软和索尼同时盯上了新型号与4K电视，都是时势导致，所谓箭在弦上，不得不发耳，要知道现在的游戏市场可不只是索尼、微软、任天堂这几家，PC游戏在十年前的衰落之后，又重新占据了一大块蛋糕。安德鲁豪斯在他的中学演讲中，就曾披露根据索尼的用户调查数据，在游戏机平台发售三年之后，因为PC性能的提升，高端玩家会回流到PC平台。而现在PC平台的强势，正是因为在上代主机末期牢牢占据了高性价比的位置，才起死回生。

在游戏主机这个行当中，成功的主机都采用封闭硬件，在其生涯中，每个机型性能都从一而终，不会有什么大的变化。主机商们也曾想采取升级策略，但是提升机能的配件，比如MD CD、SFC CD、N64DD之类，不是胎死腹中，就是惨淡收场。当然这样也带来了主机机能慢慢滞后的问题，每代主机刚上市时比起当时的PC都拥有超高性价，但几年后PC就会取而代之重登性价比之王的宝座。上代主机尤为如此，2005年11月Xbox360上市，到2013年11月XboxOne上市，历经8年之久，是跨时最长的一代主机。早年Xbox360的《战争机器》等巨作确实让PC玩家狂咽口水，但是到了最后，在PC游戏都采用DX12的时候，它们在Xbox360和PS3的兄弟都只能顶着PC上的中低画质艰难运行。Steam借着数字发行以及PC硬件飞速发展快速崛起，让PC重新成为了极其重要的发行平台。EA的Origin平台虽无法挑战Steam的王者地位，带给EA的利润依然接近一个主机平台。PC和移动游戏的崛起带来了人们对游戏机平台的看淡，2006年的时候，人们纷纷预言：再过几年就不会有什么PC游戏了吧，但是在2013年PS4与XboxOne上市时，人们却在说这是最后一代主机了吧。对于主机前景的看淡让XboxOne与PS4成为相对性能最差的一代主机，打从它们上市起，画面表现就被各种中低端电脑吊打，但问题是它们卖的还不错，PS4的销售速度早就远远甩过了它最成功的前辈PS2，这时索尼和微软才如梦方醒想要跟上PC硬件步伐，保证硬件性价比。

如果XboxOne和PS4继续不思进取下去，继续等待下一代硬件又如何呢？Wii的下场就是前车之鉴。Wii与Xbox360、PS3差不多同时上市，与主打高清的微索不同，Wii自恃体感护体，死守480P，反正当时高清电视也没普及嘛。最后的结果则是两三年后销量迅速衰落，连带后续机型Wii U高不成低不就，成为任天堂史上最失败的主机。在现在的主机竞争中，无论是领先一步的索尼还是暂时落后的微软，都不会忘了这个教训，在现在4K电视崭露头角，内容尚未普及的年代，谁能打赢4K，谁就赢下了未来五年乃至十年的未来。

以往游戏主机的战争，都只是很单纯的主机对主机的战争，MD对SFC，SS对PS，争的都只是各家主机的胜负，但是随着微软和索尼这两个横跨数个行业的巨头的介入，现在主机的竞争从深度到广度都不是以往可以想象的。微软一直希望通过Windows和XboxOne，再加上它的Surface和手机，能够打通一条从移动到客厅的产业链，让这个巨人焕发第二春。索尼也死死守住自己的帝国，用自己强大的第一方工作室，用VR，用Playstation长达30年的积累不断狙击微软。倒是奠定上世纪80年代游戏行业规则的任天堂，已经边缘化了，人们购买它的主机，也只是为了玩玩它自家的《口袋妖怪》和《塞尔达》而已。老的规则正在死去，新的规则正在萌芽，以后会有怎样的发展，让我们拭目以待。P

网易也要开始卖方块了

Wizard

网易代理Minecraft是不是走了一步臭棋？

话说5·20虐狗日……哦不对，是5月20日当天，网易不声不响的代理了《我的世界》（Minecraft）这款风靡全球的游戏，而且网易的保密工作做得很好，至今仍然没有多少详细内幕流出，不过这并不影响如我一般的玩家们谈谈自己的看法。

Minecraft中文名译作“我的世界”，是由Mojang AB和4J Studios开发的沙盒类游戏，于2009年5月13日上线首个版本，在2011年11月18日正式发售。与传统沙盒不同，Minecraft很好的诠释了什么叫自由，同时也以亲民的配置要求和休闲的玩法俘获了大批玩家的心，在“枪车球”横行的游戏市场中闯出一条路来，甚至引起了一阵像素风游戏的热潮。此后无论是移动端还是PC端，你总能看到大量像素风题材的游戏，虽然大多都是捞钱跟风素质平平的作品，但也有一些类似于《泰拉瑞亚》之类的佳作，很难说清Minecraft和这些像素类作品的关系，也许是它的成功给了那些经费紧张的独立工作室灵感，又或者是因为Minecraft的火爆让更多的玩家开始把注意力转移到这些画面“渣”的游戏上来。

Minecraft的影响力似乎还不止这些，这几年生存游戏的火爆让玩家在各种各样的地方体验了一把野外生存，不得不说的是现在很多生存游戏都添加了自定义建筑为卖点，在这里很容易就看到了Minecraft的影子，而更早期的生存类游戏DAYZ虽然最初是没有自定义建筑的，但后期也加入了该功能。

2014年Minecraft被微软以25亿美元的代价收购，这震惊了整个游戏业，要知道BUG大厂育碧的市值在当时也不过十几亿美元，这也是像素风泛滥的一个重要原因。

回到正题，早在微软收购Minecraft的时候就已经质疑声不断，而如今网易代理Minecraft不禁让人怀疑网易到底是不是走了一步臭棋，尤其是在这个时间，不知道是不是网易和微软商议的时间太长，网易似乎并没有挑对时机去代理这款游戏。坦白的说，在目前快节奏的生活中除了那些硬核玩家，Minecraft已经很难留住普通的休闲玩家，这也是为什么Minecraft RPG服热度高的原因。

说到服务器，网易也许需要一个绝佳的运营方案，国内Minecraft几乎有75%的玩家是盗版用户，有的玩家甚至不知道他们玩的是盗版，那么网易要如何运营Minecraft这是个问题。对于Minecraft来说，取缔盗版是个吃力不讨好的行为，尤其是以国内目前的状况来看，一次性取缔所有盗版服务器不仅代价高昂，也会让那些玩着盗版服务器的潜在正版用户对此心怀不满而流失掉。

或许网易想在《守望先锋》（Overwatch，简称OW）大卖之际，趁着玩家这股花钱买断正版游戏的热潮没过，再卖一波Minecraft？（值得一提的是笔者的同学，一个不知道正版买断制为何物的人也购买了OW）

那么网易是根据目前玩家状况做免费游戏卖服务？那这盈利点就很微妙了。卖皮肤？这是肯定的，而且不怎么担心玩家会有太大的不满，毕竟皮肤站改版后骂声一片，网易卖不卖皮肤反而不重要了，但是有些规模很大的盗版服务器他们本身是提供自定义换肤的，这样的话网易免费游戏卖皮肤的运营方式就有些尴尬了。

对此笔者询问了一些Minecraft玩家的看法，大部分人都觉得无所谓，毕竟Minecraft私服太好架设，但有个玩家的说法让我觉得这也许会是网易可能走的方向——《饥荒联机版》的运营模式：买断制游戏，官方提供MOD/插件下载平台以及优质的服务器，让玩家可以自行开设2～10人的私服，设置云端存档，这样玩家即使更换设备也能继续进行游戏，甚至网易也可以做一个类似Steam创意工坊的平台，让国内的MOD大神多一个一展拳脚的平台，对于优质MOD甚至可以提供金钱奖励，当然这样的话能否打赢MCBBS还有各大MC贴吧就得看具体的运营方式了。

其实就目前的情况来看，玩家再多的想法也只是YY，以后会如何发展，让我们拭目以待吧。



头条新闻

英特尔发布首款十核台式机处理器

■本刊记者 Monitor

2016年5月31日，英特尔推出了新的酷睿i7至尊版处理器，拥有10个物理核心，提供了20线程处理能力，不仅能够充分满足玩家在游戏体验、虚拟现实、内容创建方面的众多需求，同时在多任务、多线程、超频游戏体验方面有着卓越表现。



英特尔中国区市场部总监张怡播展示新酷睿i7至尊版处理器

新的英特尔Turbo Boost Max技术3.0版会选择酷睿i7至尊版处理器中性能最高的内核来提升频率，从而使单线程性能得到巨大提升。这一处理器提供了40个PCI-E通道，可用来扩展多种高速设备，包括高性能固态硬盘、多个独立显卡以及英特尔Thunderbolt 3解决方案等。此款至尊版处理器是未锁频的，发烧友和超频玩家可以通过超频进一步提升它的性能。

游戏玩家并不是此款处理器唯一的受众人群，例如通过英特尔酷睿i7至尊版，专业人士和新手电影工作者都能在原生4K镜头中进行编辑，创造惊人的视觉效果。其10个内核以及20个线程更适合同时处理多个项目，所以可同时进行编曲等操作，使多个大型任务都保持最佳工作状态，让系统性能不会成为内容创作者的绊脚石。

此次新品发布会上，英特尔还宣布与《英雄联盟》的王者队伍EDG携手，共同体验全新英特尔酷睿十核处理器的震撼功能。EDG将在未来的时间里，使用加载英特尔全新处理器的超强设备，驰骋电竞江湖，诠释更为强大的对战实力。

英特尔中国区市场部总监张怡播表示：“一直以来英特尔都非常重视对于游戏产业的投入，所谓旧电脑打不开新游戏，在ChinaJoy和英特尔极限大师挑战赛上大家可以充分感受到超强计算力赋予游戏的极致生命力。在未来，英特尔会保持和热门游戏、明星主播、主流直播平台和顶级赛事的市场合作，助力更多玩家在游戏世界中完成最辉煌的绝杀。”

此外，英特尔还会同合作伙伴和粉丝一起举办诸多庆祝活动，正式启动6月1日开始的Extreme Rig Challenge挑战赛。粉丝可以在参加挑战赛的发烧友OEM（这些产品必须采用全新至尊版处理器）中投票选出自己最喜爱的顶级装备。获奖名单将在8月举办的PAX Prime活动中宣布。P

微软推出全新Xbox One主机及周边设备

2016年6月13日，微软公司在E3媒体发布会上推出了全新Xbox One主机、大量Xbox Live新功能，以及强大的游戏阵容。Xbox负责人Phil Spencer强调，Xbox团队致力于打造超越主机世代的游戏未来，邀请玩家共同享受自由无界的游戏体验。

通过将Xbox Live融入电脑、主机、虚拟现实和手机等所有设备和网络，Xbox正努力营造统一的游戏体验。凭借全新的Xbox Play Anywhere项目，玩家只需一次性购买便可在Windows 10电脑和Xbox One主机上进行游戏，共享进度、游戏存档和成就。发布会中展示的全新微软工作室游戏均支持Xbox Play Anywhere，并有更多内容即将发布。

“玩家从未拥有如此多的选择来决定如何玩游戏，在哪里玩游戏。”Spencer说道，“我们发布了强大的Xbox One和Windows 10电脑游戏阵容，玩家通过Xbox Live在网络上聚集在一起，而新发布的Xbox One S和天蝎计划使玩家拥有更多选择。现在是成为Xbox玩家的最好时候。”

Xbox One S采用光滑的全新设计，以机械白为主色调，是目前最小的Xbox主机。这款体积缩小40%的主机内置电源，支持4K视频输出和HDR（高动态范围图像），这使《战争机器4》等游戏的色彩表现更丰富亮丽。Xbox One S目前已经公布了500GB、1TB和2TB三种不同硬盘的版本。



“天蝎计划”主机则是目前公布的最强大的Xbox主机，拥有6T浮点运算能力的GPU，带来高端的主机游戏体验真实的4K游戏画面和高清的虚拟现实效果。“天蝎计划”将会成为Xbox One主机系列中的一款，与Xbox One游戏及配件都兼容。

微软还发布了全新白色Xbox无线手柄，纹理表面为它赋予了更出色的握持舒适度，添加蓝牙适配器使它可以轻松连接Windows 10电脑和平板电脑。《战争机器 4》限量版精英无线手柄是一款与The Coalition工作室联合设计的专业级别手柄，特有激光蚀刻爪痕和战后磨损设计，讲述着直面Swarm劫后余生的故事。Xbox设计工作室让粉丝们可以利用800万种不同颜色定制其无线手柄的机身、方向手柄、控制杆、ABXY 按钮等，从而打造独一无二的专属 Xbox 无线手柄。每款手柄将根据订单手工制作，并直接寄送给粉丝。

Alienware在E3发布4款新品

2016年6月14日，在洛杉矶举办的E3游戏展上，Alienware宣布推出功能强大、且为VR进行了优化的全新系列产品。而作为专业高性能PC游戏系统的开拓者，Alienware正在热烈庆祝其20周年，为寻求PC游戏与虚拟现实最佳体验的游戏玩家提供全新的解决方案。

Alienware与XPS总经理Frank Azor表示：“随着4k游戏带来的新标准与VR带来的刺激体验，我们希望消费者了解我们拥

头条新闻

华为MateBook国内正式亮相

■本刊记者 魔之左手

2016年5月26日，华为消费者业务在京举办发布会，正式面向中国市场发布旗下首款华为2合1笔记本电脑——MateBook。英特尔销售与市场事业部副总裁兼英特尔中国区总经理夏乐蓓、微软大中华区董事长兼首席执行官贺乐赋（Ralph Haupter）、华为消费者业务移动宽带与家庭产品线总裁万飚、华为消费者业务大中华区总裁朱平出席发布会。


华为消费者业务移动宽带与产品线总裁万飚展示华为MateBook

华为消费者业务移动宽带与产品线总裁万飚表示："华为MateBook是华为公司历时四年的诚意之作，旨在推动便携电脑向移动办公时代演变，它是华为进行全场景连接布局的自然延伸。为了让其拥有更杰出的性能体验，华为选择与微软以及英特尔公司合作，旨在结合三方在各自领域的优势，为笔记本创新带去新灵感。"

基于对高端商务人士的深刻洞察，华为MateBook将轻薄便携作为设计第一要义，力求全面满足商务人群移动办公的多场景需求。轻至640g、薄仅6.9mm的机身让咖啡厅、候机室、商务舱轻松变成用户的专属"移动办公室"。

MateBook还可与华为高端商务手机形成合力，一键热点可实现MateBook与Mate8的智能匹配，快速实现笔记本与手机间的文档无缝传输，多屏互动、跨屏娱乐、无线办公，以"Mate8+MateBook"形成的"新商务组合"可有力提升消费者在智能终端全场景时代的商务、休闲娱乐使用体验，引领"时尚新商务"风尚。

MateBook搭配华为MatePen触控笔，具备2048级灵敏度压感触控感应，还原笔尖书写质感，支持快速记录、快速书写，让办公效率倍增。华为MateDock扩展坞支持HDMI、VGA、LAN、USB 3.0接口，使MateBook可轻松连接投影、电视机、U盘等多种外部设备，以强大的接驳能力满足会议、商旅、休闲娱乐等场景所需。

MateBook采用英特尔第六代智能酷睿m系列处理器，4GB～8GB内存、128GB～256GB固态存储空间，相应产品价格从4988元～9688元。MateBook二合一键盘、MatePen触控笔、MateDock扩展坞价格分别为688元、488元和588元。P

有专为其打造的各种解决方案，包括最广泛支持VR功能的系统与12k游戏解决方案。在我们合作伙伴与社区的激发下，无论玩家需求如何变化，20年前Alienware成立之初的愿景仍在推动我们为玩家和VR狂热者提供各类产品与服务。"

新款Alienware Aurora是拥有全方位实力与性能的中塔台式机。尽管尺寸小于上一代Aurora，但拥有专用图形处理器以及超频潜力，包括为4k游戏搭载的NVIDIA GeForce显卡，而它还能够搭载双显卡支持最大12k分辨率的游戏。性能提升还包括英特尔最新款水冷CPU、以2400MHz极速运行的Kingston Fury X可超频内存。此外Aurora还有Alienware首款免工具拆卸机箱，能够轻松更换GPU以及其中3个硬盘（共5个硬盘位）。Alienware在软件上的创新则包括支持自定义照明的AlienFX系统与实现全面控制的Alienware Command Center。

凭借该超小型PC所具备的性能与所需的极少量设置，新款Alpha台式机几乎适用于任意房间，玩家能够轻松建立局域网游戏。它搭载的4GB GDDR5显存的NVIDIA GeForce GTX 960 GPU性能比前代产品提升60%以上，还可选全新的AMD Radeon显卡。新款Alpha可搭配Alienware显卡扩展坞，能将性能提升以支持VR与4K游戏。

作为最强大的PC之一，Area-51在E3游戏展上再次提升其性能，配备6～10内核的新款英特尔Core i7（Broadwell-E）至尊版CPU，并搭载了NVIDIA最新GeForce显卡（Pascal）。英特尔的资料显示，Core i7至尊版的多线程性能提升了35%，搭配GeForce GTX新款显卡后，为内容创造者和VR体验提供了新标准。标志性的三角机身设计支持多达3个全长双宽显卡，凸显了Alienware非凡的工艺，此外还提供了易于拆卸的侧板、便捷的端口与手提把手、以及经过优化的热管理系统。其不仅是想要实现高端性能的游戏玩家的完美选择，也适用于任何追求顶级配置的用户。





通过与三星合作设计，Alienware 13成为全球首款搭载OLED显示技术的游戏笔记本电脑，OLED采用自发光方式，不存在漏光的现象，而且能让黑色更加深邃和实现更好的光感效果，从而显著提高对比度。Alienware 13 OLED触摸屏能够提供100,000：1的对比度以及最佳的色彩饱和度，游戏玩家能够获得在LCD显示屏上绝无可能的显示体验。它还可通过Alienware显卡扩展坞提升图像处理性能。

"至尊地带"英特尔全国首家设计及摄影体验中心盛大开业

2016年6月23日，"至尊地带"英特尔全国首家设计及摄影

头条新闻

出门问问推出新一代人工智能产品

■本刊记者 Monitor

2016年6月3日，人工智能公司出门问问举行“优雅智造”为主题的跨界新品发布会，推出搭载Ticwear 4.0智能手表操作系统的问问手表Ticwatch 2、可穿戴移动支付Ticpay、首款车载机器人问问魔镜Ticmirror以及ADAS高级驾驶辅助系统问问魔眼Ticeye。



出门问问CEO李志飞介绍新一代智能产品

Ticwatch 2智能手表由北欧设计师操刀，采用极为简约的外形设计，有悦动、经典、精瓷三大系列，共十几款风格各异、配置不同的款式，机身材质加入蓝宝石玻璃材料、陶瓷等高端用料，屏占比高达73.5%。它通过内置贴片式SIM芯片实现3G通讯（由民生通讯支持），内置GPS模块、心率传感器等，令实时导航、运动追踪更加精准。此外Ticwatch 2独有TICharge无线快充技术，在有效控制发热的前提下实现快速无线充电。

Ticwatch 2智能手表采用Ticwear 4.0操作系统，支持多轮对话和TTS（语音合成）技术，语音操控、查询体验全新升级，比如询问“今天的天气怎么样？”Ticwatch 2 会用语音播报给你答案，紧接着再问明天也会得到相应答案。Ticwear 4.0还支持手势、挠挠、触控等多重交互方式，让交互方式更加自然。它支持先进传感器实时精准数据追踪，同时提供户外跑步、走路、骑行以及室内跑步、自由训练五种运动场景，实时计算里程、心率、速度、卡路里等数据。

Ticwear 4.0可为使用者提供更贴心的智能推送服务。以出行为例，当用户乘飞机、火车出行时，不仅将获得出行时间、交通状况的及时提醒，还能在第一时间了解行李提取位置等关键信息。而在天气剧烈变化前，使用者将通过手表提前获取预警，并做好充足准备。Ticwear 4.0还可作为智能家居中控，除了支持易控Broadlink之外，更加入阿里智能，使得Ticwatch 2控制的智能家居种类更加丰富。

Ticpay与智能手表Ticwatch 2的结合，让移动支付更加贴身、贴心，Ticwatch用户在任一支持扫描支付宝条形码付款的门店，都可以一扫手腕完成支付，支持离线支付和免密支付。Ticwatch自带离腕锁屏机制，若手表丢失，可立即通过手机APP在线解绑Ticpay，无需担心账户安全。未来Ticwatch还将在软硬件上与民生银行、中国银联、法国欧贝特科技进行合作，实现手腕上的NFC支付。

和一般的智能后视镜产品不同，问问魔镜Ticmirror具有强大交互能力。它支持全局语音操控，手势操控，超大的屏幕和物理按键，还加入了人工智能“闪闪”呼吸式的交互方式，让机器更有人味儿。问问魔镜Ticmirror采用7.84英寸超大触摸屏，搭载车载专用方案，支持三家运营商4G高速网络，内置GPS+北斗双模定位导航，更准确流畅，带有流动测速雷达提示。问问魔镜Ticmirror通过蓝牙与手机直连，可进行全程语音操作和接打电话，让驾驶路上更安全。同时，FM直连原车音响，并拥有海量在线音乐、网络电台节目，车上娱乐随心选。Ticmirror还可与微信联动实现远程监控；抓拍精彩画面，自动发送至微信；微信接收好友位置信息，自动导航接送及驾驶行为分析月报等丰富功能。

问问魔镜Ticmirror内置地图导航，靠语音操控可导航至目的地并通过实时路况规划避堵路线，在无网络环境下，还可使用全国离线地图包和离线语音包。它支持高清双路行车记录功能，配备160°超大广角可移动式镜头，可循环录制全高清30fps高清视频，F2.0大光圈可保证夜视能力，同时问问魔镜还支持碰撞自动锁存录像。

问问魔眼可选配专业级ADAS（高级驾驶辅助系统），实现进一步升级，也可选配倒车影像。其智能算法通过独立的44°专业镜头、ADAS处理芯片、OBD及GPS等硬件配置，辅以WDR宽动态范围成像技术，可实现前车碰撞预警+车道偏离提示，有效保证行车辅助安全系统独立工作，大大提高了安全预警的可靠性。

Ticwatch 2此次还与李晨、潘玮柏主理的一线潮牌NPC、北欧艺术家和中央美术学院艺术家跨界合作，借由时尚元素，走出科技时尚的一条新路。P

体验中心在北京盛大开业。在首家体验中心中，英特尔详细阐释了高端PC细分市场中设计师电脑的战略定位，展示了目前最新的十核酷睿至尊版处理器的DIY机型，以及以“双七”为代表的众多为设计师定制的解决方案。英特尔中国区客户与物联网部门总经理王稚聪，奥普雷斯科技有限公司创始人、总经理侯国泰共同为体验中心的开业剪彩；设计、摄影行业核心社区，高等院校，培训机构，重要协会等多方嘉宾出席开业典礼。

英特尔从2015年第四季度开始，正式针对PC的高端细分市场重新定位，面向“GDP人群”（G即Gamers，指高端游戏玩家；D即Design Workers，指设计行业从业者；P即Photographers，指摄影爱好者、职业摄影师等）进行布局，提出市场策略。英特尔中国区客户与物联网部门总经理王稚聪

头条新闻

希捷推出新一代外置存储设备

■本刊记者 Monitor

2016年6月14日，希捷科技及其旗下高端品牌LaCie（莱斯）在京发布了一系列集高端设计和性能于一身的外置存储设备——希捷Innov8、LaCie Porsche Design硬盘、LaCie Chromé以及LaCie 12big Thunderbolt3，在满足消费者日益增长存储需求的同时，彰显了高端艺术设计的时尚感，将设计与科技完美融合。

希捷Innov8采用业界领先的Ignition Boost技术，使用户无需外接电源便可获得8TB的海量存储，USB Type-C连接线的易用性也可轻松兼容目前市场上MacBook等最新的电脑设备，轻松读取数据。它还凭借卓越的设计、创新科技以及超强的可靠性，获得了2016红点设计奖。

希捷全球副总裁暨亚太和中国区总裁孙丹女士讲话

本次发布会上希捷旗下的高端品牌LaCie发布了兼具时尚外观设计以及技术性能的外置移动存储解决方案。新Porsche Design硬盘传承了Porsche Design时尚的设计，精致的铝合金材质表面与USB Type-C端口完美融合，以小巧的盘体交付了目前市场的最高存储容量。桌面硬盘更可以利用USB 3.1的特性，在硬盘连接壁式插座电源充电式时，同时给兼容的笔记本电脑充电。用户通过一条USB Type-C连接线，可同时给笔记本充电并使用硬盘；LaCie Chromé配备了超前的USB 3.1 Gen 2技术、USB Type-C连接以及两块500GB M.2 SATA固态硬盘，940MB/s的数据传输速度使其成为了市场上速度最快的USB存储解决方案。该硬盘由备受赞誉的设计师Neil Poulton设计，其外形是对20世纪最具影响力的雕塑家之一的康斯坦丁·布朗库西的一尊铜像作品致敬；LaCie 12big Thunderbolt存储解决方案为消费者提供了高达96TB的存储容量，2600MB/s的传输速度可以轻松满足4/5/6K的视频编辑需求，其出众的设计和易用性成为视频编辑的完美选择。12big提供希捷企业级产品的5年有限质保，为安全存储和编辑海量超高清素材提供超凡的可靠性和数据可用性。

希捷全球副总裁暨亚太和中国区总裁孙丹女士表示：“目前，消费者在选择高性能存储解决方案的同时，也非常注重产品的设计和创新性。作为全球领先的存储解决方案提供商，希捷始终引领创新潮流，基于自身存储技术的核心竞争力，融合LaCie产品无与伦比的设计和性能，致力于满足用户对存储容量、性能、外观设计和创新等方面的需求，带来最佳的使用体验。”

希捷的新一代产品将在京东和全球其他的消费电子产品零售商处发售。建议零售价为希捷Innov8：2999元；LaCie Porsche Design移动硬盘948元（1TB）、1268元（2TB）、1978元（4TB）；LaCie Chromé 11848元（1TB）。



英特尔中国区客户与物联网部门总经理王稚聪（左二）参与“至尊地带”英特尔全国首家设计及摄影体验中心剪彩仪式

表示：“设计师电脑作为新的PC战略方向，获得了英特尔的高度重视，英特尔将联合众多合作伙伴，持续推出适合各行各业设计师使用的理想搭配。不断把更好的产品，在更快的时间内，带给更多的用户，让设计师拥有更丰富的选择。”

英特尔联合众多OEM、DIY品牌合作伙伴，推出一系列设计师电脑。重新定位设计师电脑的市场布局和战略，从设计师的真实、迫切需求出发，关注“性能、稳定、功能、易用”等四方面的特殊需求，带来众多高端设计师电脑，让设计师拥有更好的体验。其中智能英特尔酷睿i7处理器和英特尔固态盘750共同打造的“双七”顶配，是至尊优选的设计解决方案。

本次的“至尊地带”是英特尔设计师体验中心的第一家，2016年内还将在全国主要城市落成更多体验中心。北京“至尊地带”体验店分为摄影专区、设计专区、渲染专区等三个专区，相应配置了摄影后期、影视后期、设计装潢、平面设计、聚合渲染、VR体验等6个应用，同时还有联想、戴尔、惠普、海尔等多家OEM的设计师电脑机型展出。其中渲染专区展出的DIY机器同时配备目前最新的英特尔十核酷睿至尊版处理器，十核20线程的处理器更让一台电脑实现联合渲染成为现实，为设计师带来了高效、稳定的全新解决方案。摄影专区展示了最新的小型化电脑、超迷你PC（NUC）、摄影专用一体式电脑、超轻薄笔记本、超便携2合1、高性能大屏笔记本，满足摄影师无论在家中还是在拍摄的旅途中对电脑的性能、便携、易用等全方面的体验需求。

体验中心主要功能包括把英特尔的最新技术、最新产品、最新应用在第一时间与设计师群体分享，并针对设计师及摄影师的需求让众多OEM, DIY厂商的新机型和新功能有了展示的平台。同时体验中心还为设计师、摄影师免费提供活动、交流的沙龙场地，为设计、摄影用户打造亲密交流的社区，为巧妙的创想提供彼此碰撞的平台。

商务输出一机搞定 尽享SOHO“轻”办公

SOHO办公作为一种轻简时尚的办公方式，成为越来越多小企业的选择。SOHO办公在营造轻松自由的办公环境同时也更注重“省”。爱普生墨仓式L455智能无线一体机作SOHO办公的优质选择，它拥有耗材便宜成本低、打印简便、低碳环保等多元化的优点，有效地满足SOHO一族对“轻”办公的需求。



爱普生L455，轻简办公，省时省心

以更低的成本完成高质量的工作，是SOHO办公族最大的特点。同样，在打印设备的选择上也不例外，SOHO用户对成本和质量有着双重需求。爱普生旗下的墨仓式L455智能无线一体机，凭借着低成本、大印量、绿色环保、连接方式智能便捷等优势，成为SOHO办公族的得力助手。

轻简办公，省时省心

每一个企业能盈利的关键在于“开源”与“节流”，SOHO企业也是如此。因为业务需要SOHO用户每天要打印大量的资料，所以公司在“开源”的同时“节流”也是不可小视。面对SOHO一族的频繁打印，关注成本的行政部门可是对办公输出的费用有一万个小担心。

还好有爱普生墨仓式L455，它可是“开源节流”的一把好手！与传统的打印机相比，墨仓式L455打印成本“平易近人”：标配大容量四色墨水，可实现黑色4000页或彩色6500页的海量打印。换言之，单张成本黑色仅为1分半，彩色也才4分3。无论是“开源”还是“节流”，墨仓式L455都能一机搞定，SOHO用户也就能更加轻松地完成工作。



“轻办公”，省才是真理

除了低成本、大容量带来的轻松办公，多种连接方式带来的简单办公也让SOHO用户感到贴心。试想，如果我们是像《欢乐颂》女主角安迪那样的企业高管，谭总需要一份紧急文件，恰巧我们又不在公司，这该怎么办？如果有了墨仓式L455，一切就很简单了。我们只需要用手机或电脑把文件发送到已设置好的打印机邮箱，墨仓式L455就会自动打印出文件资料，办公就是这样简单。

除了便捷的远程打印，墨仓式L455还支持多种智能的打印连接方式：WIFI打印免去了连接线对打印机摆放位置的限制，为员工释放更多的桌面空间；苹果设备无需软件连接，通过自带的AirPrint直接进行打印；其他手机、pad只需下载安装Epson iPrint APP，即可实现打印功能。这些连接方式非常契合SOHO办公所倡导的简便、智能办公理念。



远程打印，距离不再是问题



插入SD卡可直接打印，方便快捷

不过，上面那些打印方式需要在无线路由器的帮助下才能实现，那如果没有网络该怎么办呢？别担心，墨仓式L455还有“后招”：凭借WiFi Direct技术，墨仓式L455可自己发出无线信号，无需路由器即可实现4台移动设备的同时连接~此外，它还支持插卡打印照片，想要直接输出相机内存卡里的照片，再简单不过！没有网络也能尽享打印的自由，这样人性化设计，谁能不喜欢呢？

低碳经济，尽享舒心

SOHO用户践行低碳理念，提倡绿色办公。想一想，如果每天早晨坐在办公桌前，空气清新，阳光正好，那么工作会更加舒适安心！墨仓式L455采用了微压电打印技术，打印过程中无需加热，不仅节省能耗，而且减少碳排量，环保安心，为SOHO办公族营造绿色无忧的办公环境。

除此之外，墨仓式L455人性化的售后服务也是值得称赞的。在爱普生天猫官方旗舰店下单，即可享受由本地专业经销商提供的免费上门安装服务，并赠送一年原厂保修哦~这对前期资金较为紧张的SOHO用户来说，真是再好不过！

SOHO办公注重轻简，轻简是一种办公方式。SOHO企业认为轻简是一种低成本的打印，可以为企业节省资金；SOHO一族认为轻简是一种便捷、环保低碳的打印，可以顺畅舒心的工作。这就是一万个人眼中就有“一万个”这样的墨仓式L455。总而言之，爱“轻”办公更爱墨仓式。P

明基智能家用投影机i720 上映你的私人暑期档

专注投影20年的品牌明基BenQ继推出颇受市场好评的i700/i701JD后，带来又一款为家庭影音娱乐设计的智能投影机产品——1080P高清画面搭载提供多样化娱乐应用智能系统的明基智能投影机i720。

6月开始，暑期档正式上线。虽然对于许多已经离开学校，走上工作岗位的人来说，暑期已经不再意味着长长的假期和可以安排自己事情的空闲时间，但是一大波正在上映的精彩影片将打破平庸的日常，带来超越想象的精彩世界。而6月上映的《海底总动员2》、《惊天魔盗团2》以及《独立日2：卷土重来》非常值得去看。去影院观看之前，不妨先在家重温一下它们的第一部。而明基家用智能投影机i720，以1080P全高清画面和双10W扬声器为你带来震撼的视听享受。

明基i720在外观设计上做出了非常大的突破，更加圆润的线条代替了原本棱角分明的线条，配色方面采用了白色和银灰色构成了稳定素雅的色彩搭配，适合更加多样的家居环境，也更加符合年轻人简约时尚的审美。



据明基产品研发部门相关人员介绍，智能投影机i720在画面表现上进行了多方面的优化。它坚持家用投影机一贯的高品质与高规格，采用性能出色的低色散纯玻璃光学镜头、经超过200次实验符合Rec.709国际高清色彩标准，真实还原色彩的6段式6倍速纯色系色轮以及2200流明高亮度输出，1080P高清分辨率，获得国际ISF专业认证。不论是蓝光高清电影还是CG效果突出的游戏画面，都可轻松驾驭。此外，明基智能投影机i720还搭载提供海量视频资源明基专属影库和智能应用平台，轻松开启智能家庭暑期影院。

有人说，在影院看电影和在电脑上看，完全是两种体验，你将看到两部不同的电影。这话其实有道理，小屏幕，分辨率不高，色彩暗淡，再加上声音不清晰，呆板，没有立体感，足以让一部好电影丧失魅力！而明基智能投影机i720，一向坚持以高规格的成像系统，带来与电影院相一致的视觉效果。它采用物理性能更棒的手工全玻璃镜头，透光性强，解析能力好，1080P全高清画面持久锐利清晰。另一方面，明基i720的色彩表现逼真，经过美国ISFccc家庭影院调试标准认证，符合Rec.709国际高清色彩标准。6倍速GRBRGB纯色系色轮并搭配BrilliantColor?技术，让i720的色彩更加深邃、经验，为影迷朋友们开启原汁原味的暑期档。



为了进一步给消费者带来美好的视听享受，明基智能投影机i720还配备了全新调校的20W大功率扬声器，采用素有“音乐界格莱美”之称的MaxxAudio声音增强引擎，通过整合心理声学算法，针对看电影、玩游戏、看球赛等不同使用场景，分别强化高音和低音，创造立体感十足又还原精彩细节的声效。而如果你的家里已经有家庭影院5.1音响设备，只需要一根HDMI线材连接功放。明基i720具备HDMI ARC（音频回传）功能，无需额外的音频传输线，就可以享受影院级别的震撼音效！更加难得的是，明基i720安装灵活，可适应不同房间户型。只需要2.5米的距离，就可以投射出100吋大画面。同时还支持侧面投影，支持垂直镜头位移以及大范围±40° 垂直方向梯形校正。



而一旦你拥有明基的这款智能投影机i720，就会发现你几乎可以定制私人的暑期档，i720将家庭影院的视听效果和提供海量视频资源的智能平台相结合，你看的影片将不再受到影院排期的限制。明基i720内置专属影库，拥有2000部以上的电影存量，并保持周周更新。另一方面，影库设置电影、电视剧、综艺、动漫等频道，满足不同消费者的观看需求，也方便用户在相关目录下找到想看的内容。而喜欢体感游戏的用户，也可以连接XBOX/PS4，工作之余让大屏游戏彻底释放压力，横扫夏日疲乏！





职场武林显身手 微软键鼠侠高效办公技能满点

职场犹如没有硝烟的战场，眼下各行业竞争日趋激烈，在这样的背景下，如何在职场武林中占得一席之地？除了通过修炼自己的“内功“，纵横职场多年的武林高手微软键鼠侠也带来了三套升级版神秘”兵器”： 微软无线桌面套装 850、微软无线桌面套装 900 以及微软无线蓝影桌面套装 3050。基于高级加密标准（AES）128位加密功能，三套兵器让你在更安全的信息环境下，提升职场生产力，高效办公技能满点。

高效办公技能之“乾坤大挪移”

微软键鼠侠推荐兵器：微软无线桌面套装 850

推荐理由：无线连接，远离凌乱桌面

身材小巧，有限空间释放无限生产力



公司行政无数次要求要保持桌面整洁，如果你的办公台面还是满桌连接线纠结在一起，那你的工作效率很可能会大打折扣。只要配备了微软 850 桌面套装，你就能通过便携式迷你 USB 收发器，将无线键盘和鼠标连接到设备上，办公桌面瞬间整洁了很多，移动键盘和鼠标时也不必再受电线的困扰。你还可以在办公室里上演乾坤大挪移，在距离设备 10 米的范围内自由移动和操控设备，轻松应对各种办公需求。小巧的 850 键鼠套装，可以让你方便地在任何地方控制计算机，即使是在办公空间有限的环境下依然可以大显身手。

高效办公技能之“超级无影手”

微软键鼠侠推荐兵器：微软无线桌面套装 900

推荐理由：简约时尚，外貌协会的不二选择

快捷灵敏，轻松练就键盘无影手

方便高效，一键直达实现高效生产力



天下武功，为快不破！能够快速、高效地完成工作是永不过时的职场必杀技。如何能保持血量满格的高效工作状态？键鼠侠亮出了自己的第二套秘密武器 —— 兼具颜值和实力的微软无线桌面套装 900。现代感十足的900桌面套装配备了简易式无线收发器，支持即插即用，减少了接入设备所需的时间，帮你更快进入工作状态。除此之外，套装 900 的键盘采用轻触式灵敏按键，能够提供快捷、灵敏的打字体验，让你的手指在键盘上随时施展“凌波微步”。900 键盘还提供了与 Windows 系统相匹配的快捷键，可以通过快捷按钮实现一键启动 Cortana、OneNote 和虚拟桌面等 Windows 功能，让“一阳指”神功得到淋漓尽致的发挥。搭载了 2.4GHz 无线连接技术的鼠标 900 也具备自定义按键功能，同样可以实现快速访问 Windows 常见功能。不论是键盘还是鼠标，都可以为你提供强大的生产力支持，让你在工作中表现得更加出色。

高效办公技能之人“键”合一

微软键鼠侠推荐兵器：微软无线蓝影桌面套装 3050

推荐理由：舒适贴合，更加符合人体工程学

灵动精准，蓝影追踪挑战各种表面环境




人剑合一，即练剑的最高境界！在工作中，键鼠侠选择微软无线桌面套装 3050 作为他人“键”合一的有力装备。3050 键盘和鼠标采用符合人体工学的曲线设计，以贴合实际使用需求的舒适体验，让你的工作如虎添翼，完美诠释强大生产力和高效率。3050 键盘内置软垫掌托，给使用者提供了足够的支撑力，让手腕自然顺直，缓解长时间打字的疲惫感。同时，键帽外形采用了“凹”形设计，中间微陷的弧度与指尖自然贴合，触感舒适并富有节奏感，即使是进行持久输入也能轻松应对。套装中的鼠标拥有左右对称式设计，兼顾左右手的使用需求，玩起“左右互搏”来再无压力。鼠标侧面采用橡胶材料，使握持手感更佳，并且鼠标的长度比一般的紧凑型鼠标稍长，握持舒适度更高。值得一提的是，这款鼠标还采用了微软蓝影追踪技术?。蓝影技术的成像端使用视角更宽的广角镜头，能够抓取更大范围物体表面的图像，同时蓝影光束的使用提供了比光学和激光更好的反射效果，因此对鼠标移动轨迹的分析更加细致。具备了超强表面适应能力以及精确定位能力的3050鼠标几乎可在任何情景下轻松使用，让你的操控更加游刃有余。

有人的地方就有江湖，有江湖的地方就有键鼠。微软键鼠侠推荐的几套“兵器”能够为职场武林中的英雄豪杰们加满技能点，提升生产力，也能给资深“手残党”带去福音。唯有同时具备深厚的职场“内功”和得心应手的键鼠“兵器”，各路英雄方能在职场武林中立于不败之地。

大容量U盘重装系统 快速备份全部电脑文件

对于很多电脑小白来说，他们最为头疼的就是电脑的操作系统出现问题，对于内行人来说重新安装操作系统并不难，但是对于一般用户却总感到束手无策。此外，在重装系统之后，轻则需要重新安装全部常用软件，重则关键的重要数据丢失，重装时间成本越来越高也是很多小白对重装系统感到头疼的原因之一。

我们在恢复操作系统的时候，往往需要一个很关键的数据，就是系统恢复数据文件。作为恢复操作系统的关键，系统恢复数据文件保存了应用程序、关键数据文件等细节，因此它的容量自然也并不小。因此最终的存储介质也需要有更多的要求。

玩转系统恢复？选取存储设备很重要

针对系统恢复，首先我们来了解一下系统恢复的原理。系统恢复主要是通过保存硬盘的关键信息，以及对硬盘文件的压缩处理之后生成专门的镜像文件。操作系统恢复时通过专门的软件（如GHOST、系统恢复应用程序），对指定硬盘分区进行数据恢复写入操作，从而将操作系统恢复至备份时的状态。

由于系统恢复文件的形成机制，因此系统恢复文件的容量动辄几十GB，甚至上百GB也并不是不可能。对于那些迫切需要经常备份系统数据的用户，那么一个大容量快速的存储设备将会是最好的选择。

现在存储产品中能够满足存储设备需求的无非两种，一种是HDD移动硬盘，优势为容量大并且性价比高；另一种是大容量U盘，它的优势在于速度足够快。那么在作为存储系统备份数据用途的产品而言，HDD移动硬盘与大容量U盘的选择取舍也是有自己的门道。

移动硬盘or U盘，存储设备选择有门道

在移动存储设备市场中，之前很多用户的首选是HDD移动硬盘，然而随着存储芯片价格的降低导致大容量U盘成为了有力的竞争者。那么在我们以存储系统备份数据的前提环境下，HDD移动硬盘与大容量U盘之间的选择便出现了明显不同。



对于存储设备而言，我们可以给它设计几个明显的考量标准，即：容量、速度、数据安全性。这些数据将会是衡量移动存储设备的最重要几个特点，而且对于系统恢复环境下也完全适用。

以容量角度来看，HDD移动硬盘凭借着主流2TB的超大容量，可以说是最为适合存储大量数据的。但是HDD移动硬盘的缺点在于速度过低，机械硬盘的结构决定了它的速度不会超过70MB/S。而且技术角度并不能够解决HDD移动硬盘的存储速度问题，而且机械硬盘物理特性决定了它在一些电磁环境下容易损坏。因此HDD移动硬盘可以总结为：容量超大，但是安全性与速度并不优秀。

那么我们来看一下大容量闪存盘，首先得益于闪存盘的主控芯片，现在主流的闪存盘产品都已经达到了SSD固态硬盘的水平，比如Hyper X Savage闪存盘读取速度达到了412MB/S的水平。而在容量方面，市面上也出现了最高容量达到512GB的产品，在存储关键数据方面此类产品也能够很好地满足用户需求。并且纯芯片物理结构设计，能够规避大多数易损坏环境，因此数据安全性得到更好保障。因此在USB 3.1接口标准与全新主控芯片的双重帮助下，大容量闪存盘将会是一个更为优秀的存储关键数据的设备。

三大铁律下的经典，HyperX Savage闪存盘

在容量、速度、安全性三大律条基础下，国际专业电竞品牌HyperX为我们献上了一道经典大菜：HyperX Savage系列闪存盘。在拥有极高速度、优秀安全性、超大容量的前提下，HyperX Savage闪存盘堪称优秀的关键数据存储解决方案。

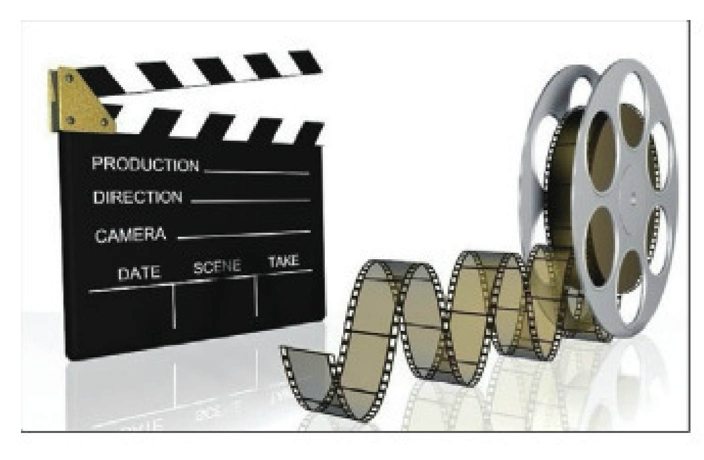
由于其针对高端用户人群的市场定位，HypeX Savage闪存盘在做工用料等方面不计成本，打造最为完美的大容量移动存储产品。在外观方面，HyperX Savage闪存盘采用了黑红搭配的主体配色，中间的X字样标识也彰显了其HyperX电竞家族的血统。而金属与高强度塑料以及类肤质涂层的搭配，在拥有较高做工水准的同时拥有绝佳的手感。

在性能方面，以256GB容量的HyperX Savage USB闪存盘为例，其拥有高达412MB/s的读取速度以及328MB/s的写入速度，因此在USB 3.1接口标准下能够拥有SSD固态硬盘级别的使用体验。因此在诸如系统备份、电影拷贝等需要大容量存储设备的场景下，HyperX Savage闪存盘能够提供极佳的使用体验，极大限度节省用户的等待时间。

更多详情请点击HyperX官网：
http://www.hyperxgaming.com/cn/ P

私人微影院对电影行业是补充还是重塑？

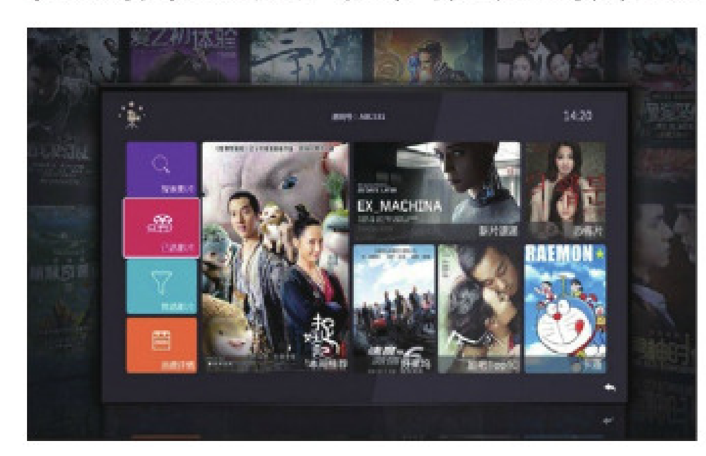
近几年，我国电影产业进入井喷式的发展。相关数据表明，2010年电影票房累计93.21亿元，而到了2015年，这个数字激增到438.80亿，全年城市影院观众人次达到12.6亿，比2014年增长51.08%。在繁荣大背景下，我国的荧幕总数同样大幅增长，2015年全国累计银幕32487块，同比增长33.7%。这其中还不包括悄然新生的私人影院，又称影吧。



优朋明艺影吧业务相关负责人称，目前全国新建数百家私人影院，上海就有近百家，2016年被人们称为“影吧元年”！“元年”不仅意味着私人微影院如同雨后春笋的数量增长，同样带来了对电影行业多方面的重塑和改变。

私人影院盘活文化资源

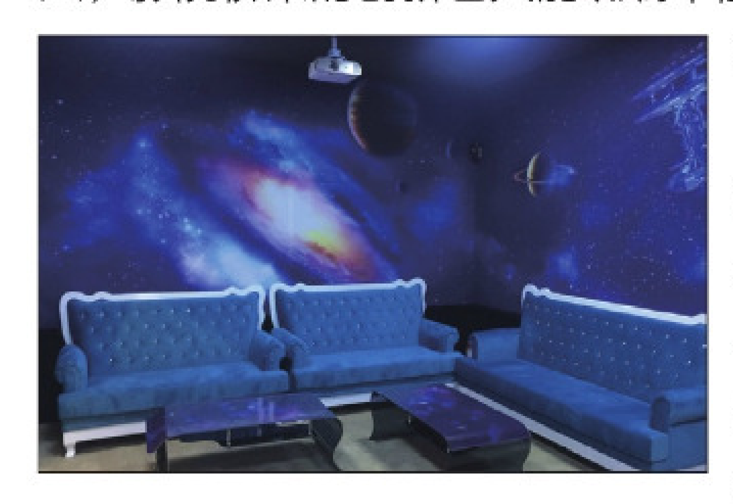
越是成熟的市场越是会滋生多元化的需求，相应地需要更多元的服务，在电影市场同样如此。对于普通观众而言，我们消费着最新上映的电影，也会想念经典的老片；而对于电影制作和发行公司而言，同样也面临类似的问题：2015年，国内产出686部电影，涉及喜剧、奇幻、人文、艺术各种类型，可是上映影院后票房过亿的影片只有47部左右，且多偏向于喜剧、爱情、动作等类型的电影。而最近《百鸟朝凤》制片人跪求排片的事件，更让我们去思考：仅仅靠院线，能否满足消费者的文化需求，能否消耗电影行业的产能，推动电影行业向着更加多元化的方向发展？



而私人影院的出现，恰好给了补充。据介绍，优朋明艺拥有超过2000部的电影库存量，每年更新120部以上，涉及多种类型，还特别邀请影评人开出片单，均衡不同消费者的审美需求。更与好莱坞六大电影公司，包括华纳兄弟、派拉蒙、环球电影等达成深度合作，每年至少引进50部好莱坞影片，这几乎是业界平均水平的3倍以上。未来也许会达成更多合作机会，为观众和电影制作建立更加多样的桥梁！

私人影院激活影院投资活力

影院可以说是电影制作/发行公司和观众之间的桥梁，我们需要这座桥梁富有生机，焕发活力。而大众院线已经建立了资金壁垒，将普通投资者隔绝在外。小额投资者很难有相关资源获得正版高质量甚至是独家的资源，也缺乏相关整体化解决方案。而缺少了大量民间资本的注入，影院桥梁的创新也只能踟蹰不前或者缓步前进，这并非是良性的发展。



而私人微影院的出现，就好比我们为桥梁修建更多支线。优朋明艺为普通投资者提供了系统化的解决方案，包括友好的会员管理、收银界面、营销活动管理等功能。不失为普通投资者进入这个行业简便、易行的方案。

私人影院提供更加灵活的观影模式

日益成熟的电影市场催生了更加灵活的消费模式，与大众影院相比，影吧为消费者提供了可以定制时间、内容和更加私密化的观影体验。消费者根据自己的需求预定时间，然后前往影吧消费。在那里除了可以充分享受到自己喜欢的电影，还可在观影过程中享受酒水、零食、茶点等，适合情侣、家人或者朋友们聚会。而这些绝不会以牺牲观看电影的震撼程度为代价！





优朋明艺影吧系统，就致力于在舒适私密的环境中为消费者带来影院级享受。在片源上质量上，它提供30M码流的高质量影片，尽可能减少影片压缩的蓝光高清电影配合明基1080P高清投影机、JBL影吧音响，带你进入声画世界；同时，它采用DELL企业级服务器，运行稳定流畅，同时配备2块热备盘，任何时候消费者都可以不受打扰地观看电影。

基于以上的分析，我们可以说影吧对于整个电影行业来说，既是补充也是重塑。我国已经进入了电影行业的高速发展期，影吧的出现也是行业发展的必然产物。

想要家庭关系更亲密？试试玩在一起

据统计，中国的离婚率已经连续攀升12年，主要一线城市更是高达30%以上。显然，家庭问题已经成为困扰现代中国人的一大难题。四分之一的中国人认为，自己同家人相处的质量下降，归咎于社交网络。然而问题的根源，并非如此。

在家庭关系心理学家林贻真看来，如果我们回归到家庭的本质——陪伴，会发现造成现在诸多家庭问题的产生，来自于两个问题。其一是现代家庭因为工作忙碌，造成陪伴的时间在变少；其二是，由于手机、平板电脑的普及，造成有些家庭即使在一起，也并未将注意力放在家人身上，由此导致的缺乏共同话题、缺乏肢体接触和交流，这些都会造成陪伴质量的下降。

一没时间，二没质量，这就是现代家庭的“陪伴”困境。于是，基于“陪伴”这个关键词，林贻真老师和微软Xbox One团队一起，进行了一次真实的家庭关系实验，来观察究竟什么样的相处模式，可以帮助提升“陪伴“的质量。

总共四组不同背景的家庭参与了这次家庭关系实验。每一组家庭都领到一台配备体感功能的Xbox One游戏主机和一些适合全家人一起共同参与的体感游戏，并被要求每天花1个小时左右的时间，一起享受游戏的乐趣。

为什么是游戏？

家庭关系心理学家林贻真认为，游戏其实是一个绕不开的话题，我们总要学会去正视它在一个家庭里的角色。现在家庭缺乏的共同话题、肢体接触，在游戏中都可以得到提升。而体感游戏本身，又是一种与往不同的游戏体验。如果抛开对于游戏的成见，把它用作一个家庭娱乐中心、一个全家人玩在一起的纽带，就有机会让“陪伴”多一份质量。

依据参与家庭的真实反馈，我们大致可以从四个方向上解读游戏对于“陪伴”质量的提升。

1.认同感的提升

现代家庭夫妻双方因为各自有不同的事业，又都很忙碌，在彼此的工作上难有认同。有几对夫妻表示在玩游戏的过程中，能够找到一个新的共同目标，无论在玩的过程中交流技巧也好，相互吐槽也好，最终都会引向对彼此的认同，从而达成相互理解。

2.情绪的出口

现代人普遍工作压力很大，尤其是一线城市家庭。当一天疲惫回到家的时候，其实缺乏一个压力和情绪的出口。而游戏恰恰提供了一个短暂高效的情绪出口，无论是一起欢笑，还是一个人闷头挑战，其实都是将压力通过游戏的管道释放出去，可以避免其转嫁到其他家庭成员身上。

3.感情的投入和反馈

在面对各自不同的便携设备——手机、平板电脑时，这时的感情投入是属于个人的，对于整个家庭来说，缺乏共性，无法从彼此之间获得反馈。而在游戏过程中，感情的投入是属于所有人的，在此共性的基础上，家人——尤其是孩子——才知道如何表达和理解，有来有回。

4.自我角色的认知确立

家庭就像一个小小的社会，每一个家庭成员都需要有一个明确的角色分工。这一点，在现在开放二胎的状况下，显得尤为重要。作为哥哥/姐姐，需要迅速确立起一个新的角色认知。有一组家庭明确表示在游戏过程中，哥哥表现出了对弟弟的引导和照顾，两个孩子会在游戏中一起培养出一起配合解决问题的能力。



“在一起的时间短，更要在一起沟通，要创造一种条件，不要每天各玩各的。否则虽然很累，待在家里半个小时一个小时，啥都不做，或者各玩各的在睡觉，你还是很孤独，你还是觉得彼此没有交流。“——家庭关系心理学家林贻真

高质量的陪伴是促成家庭亲密的关系的重要因素。现代人用来经营家庭的时间在变少，更多在意的是物质上的给予，而忽视情感上的给予，忽视陪伴的重要性。玩到一起，为彼此共同完成一个目标提供了契机，让彼此的陪伴充满仪式感。当整个家庭一起玩 Xbox One时，就能深化交流、分享乐趣，增强情感联系，大大提升陪伴质量。由此看来，玩在一起，确实能让陪伴变得更有质量。

一直以来，Xbox One都在努力尝试，不断探索游戏对家庭亲密关系的影响方式。希望能帮助更多家庭分享乐趣，为陪伴增添一份质量。P

跨设备统一体验？Office 2016与联想为你示范

互联网时代，用户手头的设备越来越多，除了台式电脑和笔记本，二合一笔记本设备、平板电脑等都已经不再稀奇。这些设备屏幕尺寸各有不同、对触控的支持不同，甚至设备的配置也不尽相同。对于习惯了在电脑上通过Office办公的用户可能会有这样的感觉：小尺寸屏幕或者是触控屏幕设备上的办公软件，如果没有进行针对性的优化，使用起来在各方面都受到不小的限制，影响办公效率。

打造跨设备统一办公体验

去年，在Office迎来 25 周岁生日后，微软正式公布全新的Office 2016。相比于过去的版本，Office 2016的关键词就是“协作”，不仅是家庭、企业内部的协作，同时也对外协作办公。因此在Office 2016上就更加强调跨设备的统一体验，保证不同团队间高效的协作。

早在 2012 年，微软就与联想合作，将Office 2010和Office 2013预装到初代的 ThinkPad X1 Carbon以及 ThinkPad Tablet 2上。微软与联想希望通过这样的方式，消除不同形态设备之间的隔阂，为用户提供统一的跨设备办公体验，并获得更加高效的生产力支持。

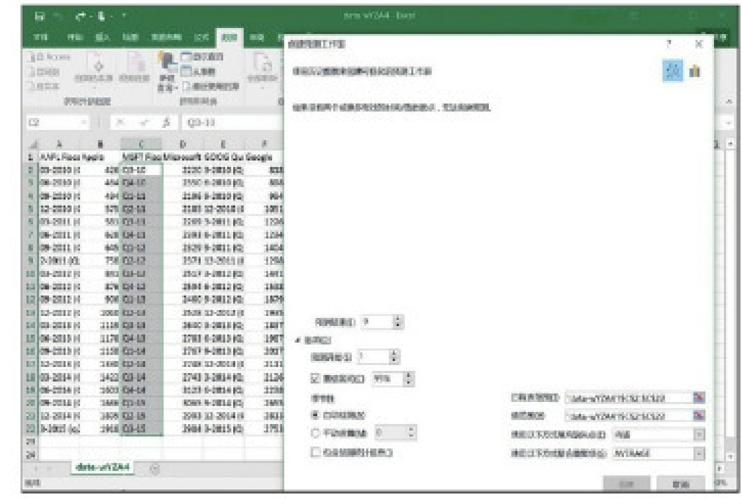
自Office 2016发布以后，微软再次与联想达成Office全面合作。自 2016 年6月开始，联想为高端商业精英提供真正意义的生产力工具 Think X1家族产品，率先全线预装微软最新版Office 2016，为用户提供专业而高效的办公体验。无论是在ThinkPad X1 Carbon超极本、ThinkPad X1平板笔记本、ThinkPad X1 Yoga变形本和ThinkCentre X1一体机上，联想设备用户都能够获得Office 2016的一致办公体验。

跨设备生产力思维

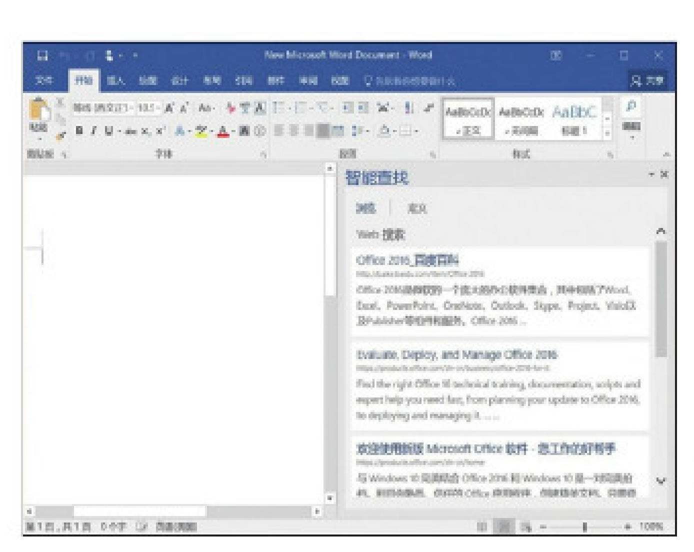
通过预装Office 2016，用户能够更好地在不同设备上发挥创造性思维。Office 2016套件中的四大核心组件Word、Excel、PowerPoint和OneNote可以帮助用户进行字处理、数据处理、创意展示和记录笔记。同时，微软为Office 2016引入了云端技术，从而实现跨平台协同编辑。当多个用户进行协作办公时，使用的可能是联想平板，或者联想笔记本，甚至是联想台式电脑。而协同编辑功能可以帮助使用不同设备的用户进行无缝协作。另外，OneNote 的“一键分享”功能还可以帮助用户将笔记以电子邮件、共享连接、联机会议的方式分享出去，进一步提高沟通效率。



PowerPoint上的实时编辑功能


Excel的数据预测功能

联想设备用户中既有商务白领也有不少学生，对于他们来说数据表格是必不可少的生产力工具。在Office 2016上，微软就为Excel引入了更加强大的数据分析功能，如数据预测、旭日图、瀑布图等等，还特别针对Excel 在不同联想设备上的操作方式进行了优化。现在，用户不仅仅可以使用键鼠操作的联想笔记本、联想台式机来操作 Excel，将数据录入后并保存到云端，还可以在联想平板上通过触控的方式来操作 Excel，将数据可视化并制作成最终的报告，在不同场景中实现快速高效的办公需求。



Word中的智能查找（Smart Lookup）功能

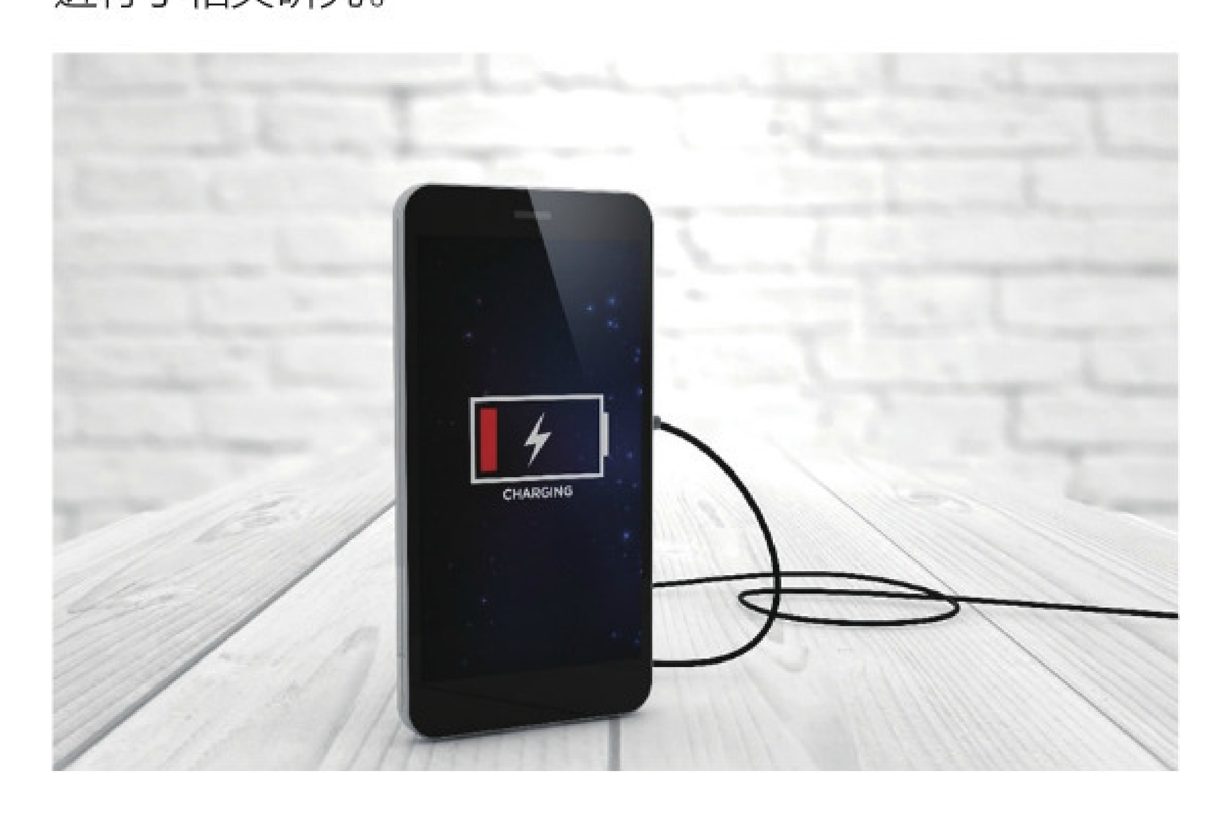
除了保证一致的跨设备办公体验，Office 2016还更加智能、更加便捷。Office 2016中引入了“告诉我”（Tell Me）和智能查找（Smart Lookup）。用户在使用 Word、Excel和PowerPoint时，可以直接通过“告诉我”（Tell Me）搜索框来获取帮助。例如直接在搜索框中输入“背景样式”，就会弹出相关内容帮助用户在 PowerPoint 中修改幻灯片背景。过去用户如果在文档中插入来自网络的内容，可能需要额外借助于浏览器来进行搜索、下载等操作。而现在通过智能查找（Smart Lookup），用户在不离开文档编辑窗口的情况下，就可以结合上下文在网络上进行搜索，然后把搜索结果直接插入正在编辑的文档中。

微软CEO萨提亚·纳德拉曾说过：“用户可能会用各种不同的设备，微软要做的就是保证为用户带来一致的跨设备生产力体验。”可以说，微软与联想的合作帮助用户实现了不同场景、不同设备下一致高效的办公体验。未来，我们相信Office 2016将会在更多的OEM设备上为用户提供跨设备的一致办公体验，让用户完成更多的事、实现更多的价值。P

对移动设备充电可能会导致数据面临风险

卡巴斯基实验室专家在一次概念验证实验中发现，使用标准的USB线将智能手机连接到计算机上充电时，可能会导致手机被恶意软件感染，研究人员目前正在评估这种事故发生后造成的危害严重性。

当你将自己的设备随意插在机场、咖啡厅、公园和公共交通设施上的充电站时，是否考虑过你的智能手机和其中的数据是否安全？你是否知道，当你的设备在充电时，你的移动设备会同充电站进行多少数据交换？卡巴斯基实验室的研究人员对此非常好奇，为找到这些问题的答案，进行了相关研究。



作为研究的一部分，卡巴斯基实验室专家测试了多台运行不同版本安卓和iOS操作系统的智能手机在连接PC或Mac计算机进行充电时同计算机进行的数据交换。测验结果显示，手机设备在同计算机进行“握手”时（设备和PC/Mac计算机连接时的初始过程），会向计算机发送一系列数据，包括：设备名称、设备生厂商、设备类型、序列号、固件信息、操作系统信息、文件系统/文件列表和电子芯片ID等。根据设备不同和主机不同，握手过程中交换的数据量也不同，但是每台智能手机都会将类似的基础信息发送给计算机，例如设备名、生厂商名称和序列号等。

这是一个安全问题吗？是一个间接的安全问题。现在，智能手机几乎寸步不离用户，这些设备可以充当用户的身份识别特征。对于想要收集这类数据并加以利用的第三方来说，利用手机设备就可以识别用户。但是，如果攻击者通过连接到未知计算机或充电设备上的数据，只能够收集到少量身份识别特征的话，就不存在安全问题了。

早在2014年，黑帽大会就提出了一个概念，声称只需将手机设备插入假冒的充电站上，就可以让手机设备感染恶意软件。两年后的现在，卡巴斯基实验室的专家已经成功重现了这一结果。他们使用一台普通的PC计算机和一条标准的USB连接线，再加上一套特殊命令（所谓的AT命令），成功刷新了智能手机，在其中偷偷安装了root应用。这意味着这台智能手机已经完全被攻陷，整个过程甚至没有使用任何恶意软件。

虽然现实发生的案件中，还没有发现涉及使用假冒充电站的情况，但是过去的确发现过通过连接计算机，窃取手机中数据的案例。例如，Red October网络间谍攻击行动在2013年就曾经使用过这一技术进行攻击。另外，Hacking Team攻击组织也曾经使用计算机连接，将恶意软件载入移动设备。

当智能手机连接到计算机时，智能手机和计算机之间会进行初始的数据交换。按说，这种数据交换应该是安全的。但是上述两个网络攻击组织都找到了利用这种数据交换进行攻击的手段。通过检查连接设备发送的身份数据，黑客能够知道受害者使用的设备型号，从而可以利用专门的漏洞利用程序进行攻击。如果智能手机在通过USB接口连接到计算机时不进行数据交换，黑客的攻击也不会如此容易实现。

卡巴斯基实验室研究员Alexey Komarov警告说：“奇怪的是，演示智能手机通过USB连接被感染的概念验证发布近两年后，这一概念仍然适用。其中的安全风险非常明显。作为一名普通的手机设备用户，很容易就可以通过设备ID对用户进行跟踪。你的手机也可能被偷偷安装上任何应用，包括广告软件和勒索软件。如果你是一家大型企业的决策者，很容易成为职业黑客的攻击目标”“而且要实施这类攻击，甚至不需要较高的技术水平，相关攻击信息可以通过互联网轻松找到”.

为了保护自身安全，避免被未知的充电站或不受信任的计算机所感染，卡巴斯基实验室建议采取以下措施：

只使用受信任的USB充电站和计算机对设备充电；

利用密码保护你的手机，或利用其他手段如指纹识别保护手机设备，在充电的时候不要解锁设备；

使用加密技术和安全保险柜（移动设备上的受保护区域，用户隔离敏感信息）保护自己的数据；

使用可靠的安全解决方案保护你的移动设备和PC/Mac计算机安全。这些安全解决方案能够在“充电”漏洞被利用时，检测出恶意软件。

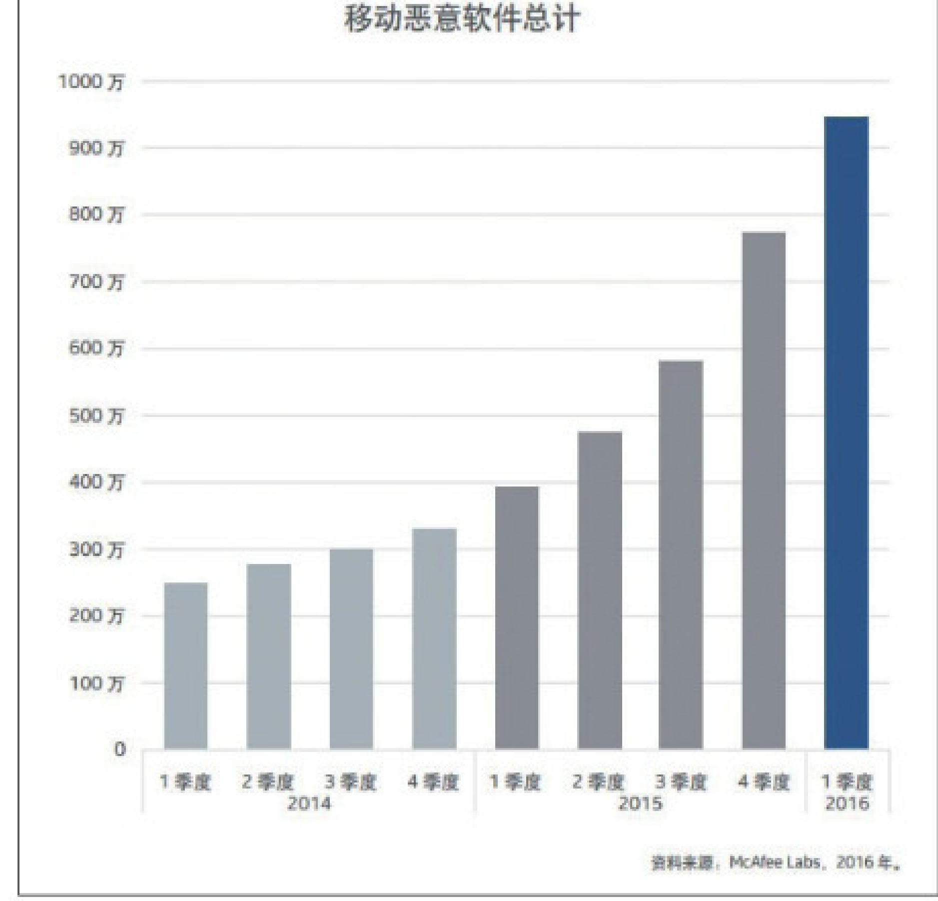


迈克菲实验室报告揭示全新的移动应用合谋威胁

由于软件更新的延迟导致网络犯罪分子可利用移动应用中的漏洞发起攻击。迈克菲实验室发现，超过5000个版本的21款消费类移动应用包含有可执行多个恶意活动的合谋代码；新型Pinkslipbot木马具有反分析功能并采用多层加密技术；新的勒索软件数量在2016年第一季度比上一季度增长了24%；新的移动恶意软件样本数量在2016年第一季度比上一季度增长了17%；Mac恶意软件在第一季度出现激增，主要归因于VSearch广告软件的增长。

日前，中国互联网协会、国家互联网应急中心首次联合发布《中国移动互联网发展状况及其安全报告（2016）》。报告显示，2015年中国活跃的手机网民数量达7.8亿，占全国人口数量的一半以上。随着智能手机的普及，人们开始习惯使用手机完成购物、沟通甚至金融服务等，各类应用程序也层出不穷，手机安全问题日渐严峻。2015年我国感染移动互联网恶意程序的境内用户高达1.74亿，其中，恶意扣费类的恶意程序数量仍居首位，占23.61%，流氓行为类占22.21%、远程控制类占15.09%，分列第二、三位。

英特尔安全事业部近日公布了《迈克菲实验室威胁报告：2016年6月刊》，报告介绍了移动应用合谋的发展趋势，合谋是指网络犯罪分子操纵两个或多个应用对智能手机机主有组织、有计划地发起攻击。迈克菲实验室已在超过 5000 个版本的 21 款设计用于提供有用的用户服务（例如，移动视频流、健康监控和旅游规划）的应用中观察到此类行为。令人遗憾的是，由于用户未能对这21款移动应用定期执行必要的软件更新，导致旧版本的应用可能会被用于执行恶意活动。



资料来源：McAfee Labs，2016 年。

合谋移动应用通过利用移动操作系统应用间的公共通信功能来执行有害活动，此威胁理论在多年前就已被普遍认为存在可行性。这些操作系统组合采用多种技术将应用隔离在沙箱中，限制应用功能，并采用极为精细的级别控制应用权限。但令人遗憾的是，移动平台也提供了一些方法，详细说明应用如何跨沙箱边界彼此进行通信。合谋应用可以相互协作，利用这些应用间通信功能执行恶意活动。

迈克菲实验室已发现了可通过移动应用合谋实施的三种类型的威胁：

*信息窃取：有权访问敏感信息或机密信息的应用自愿或非自愿地与一个或多个其他应用进行协作，将信息发送到设备边界之外。

*财务信息窃取：某个应用将信息发送给另一个应用，使其能够执行金融交易或调用金融API以实现类似目的。

*服务滥用：某个应用控制系统服务并从一个或多个其他应用接收信息或命令，以策划执行某些恶意活动。

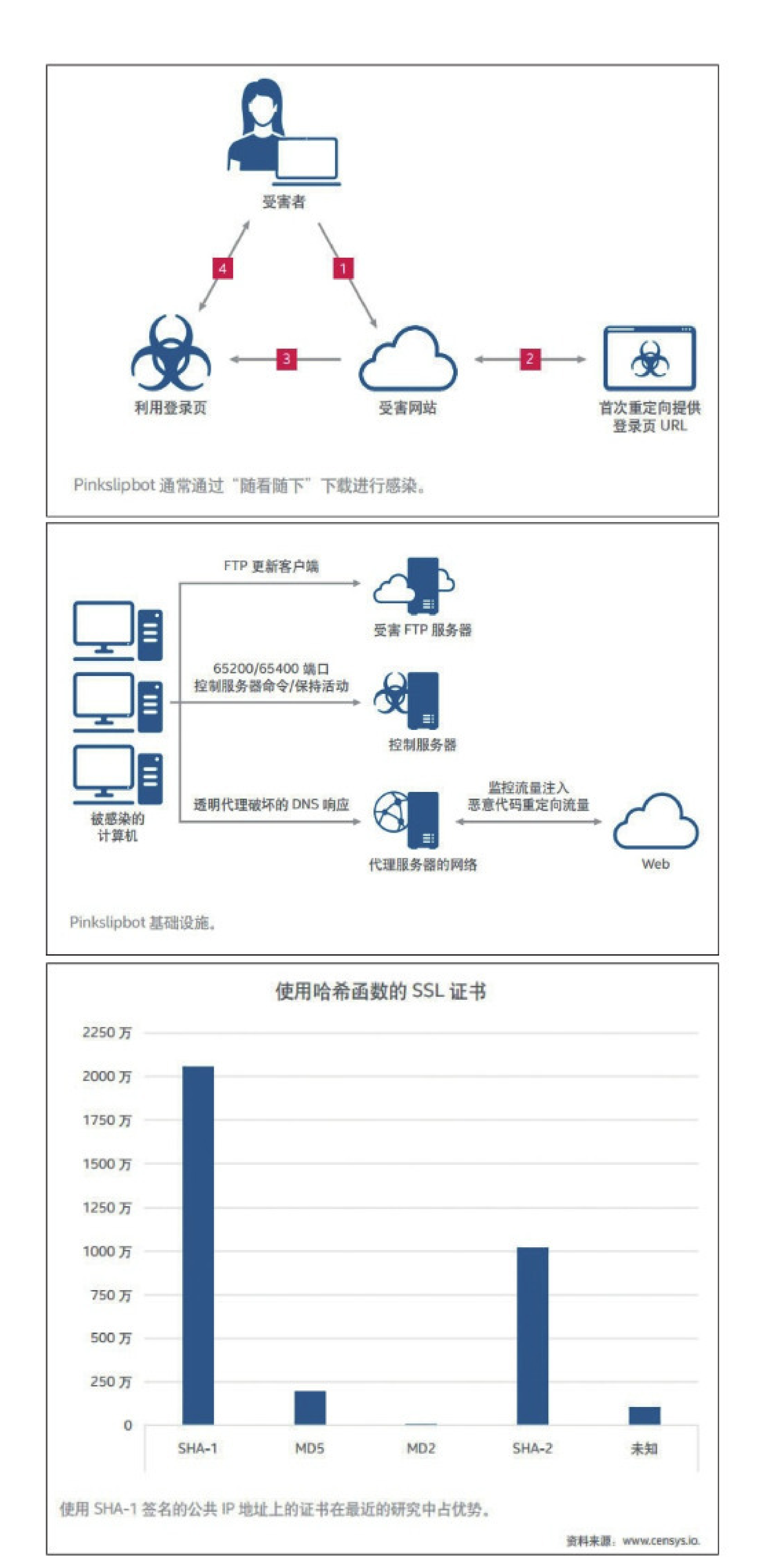
移动应用合谋要求至少有一个应用具有访问受限信息或服务的权限，有一个应用虽然不具有该权限，但具有设备的对外访问权限，而且能够彼此进行通信。其中一个应用由于意外数据泄露或包含恶意代码库或软件开发工具包，可有意或无意中进行协作。此类应用可利用共享空间（所有应用均具有读取访问权限的文件）来交换有关已授予的特权的信息，并确定哪一个应用最适合作为远程命令的入口点。

“检测技术的改进会导致欺诈手段的花样翻新。”英特尔安全事业部迈克菲实验室团队的副总裁 Vincent Weafer表示，“敌人会利用隐藏在普通应用中的新型威胁来应对移动安全技术的改进，这一点也不足为奇。我们的目标就是不断加大恶意应用入侵我们个人设备的难度，开发出更加智能的工具和技术以检测合谋移动应用。”

迈克菲实验室报告对创建合谋移动应用检测工具的前瞻性研究进行了讨论，此类工具最初由威胁研究人员来操作，不过最终将会实现检测的自动化。在识别到合谋应用后，可以采用移动安全技术进行阻止。该报告为用户提供了各种应对建议，以最大限度地降低移动应用合谋的威胁，包括仅从可信来源下载移动应用，避免使用内嵌广告的应用，不要对移动设备进行越狱，最重要的是，始终保持操作系统和应用软件处于最新状态。

有关消费者如何防御报告中所列威胁的在线安全提示，请访问消费者安全提示博客。

本季度报告还介绍了 W32/Pinkslipbot木马（也称为 Qakbot、Akbot、QBot）的死灰复燃。这是一种具有类似于蠕虫能力的后门木马，最初出现于 2007年，很快就因其强大的银行凭据、电子邮件密码和数字证书窃取能力，成为臭名昭著的极具破坏性、影响巨大的恶意软件家族的翘楚。2015年末，Pinkslipbot 恶意软件再次死灰



Pinkslipbot 通常通过“随看随下”下载进行感染。

Pinkslipbot 基础设施。

使用 SHA-1 签名的公共 IP 地址上的证书在最近的研究中占优势。

复燃，经过改进后，该恶意软件具有反分析和多层加密功能，可防范恶意软件研究人员对其进行剖析和反向工程。报告还详细介绍了该木马的自我更新和数据泄露机制，以及迈克菲实验室在实时监控 Pinkslipbot 感染和凭据窃取方面的工作进展。

最后，迈克菲实验室对主流哈希功能的发展现状进行了评估，并呼吁企业采用最新、最强大的哈希标准更新其系统。

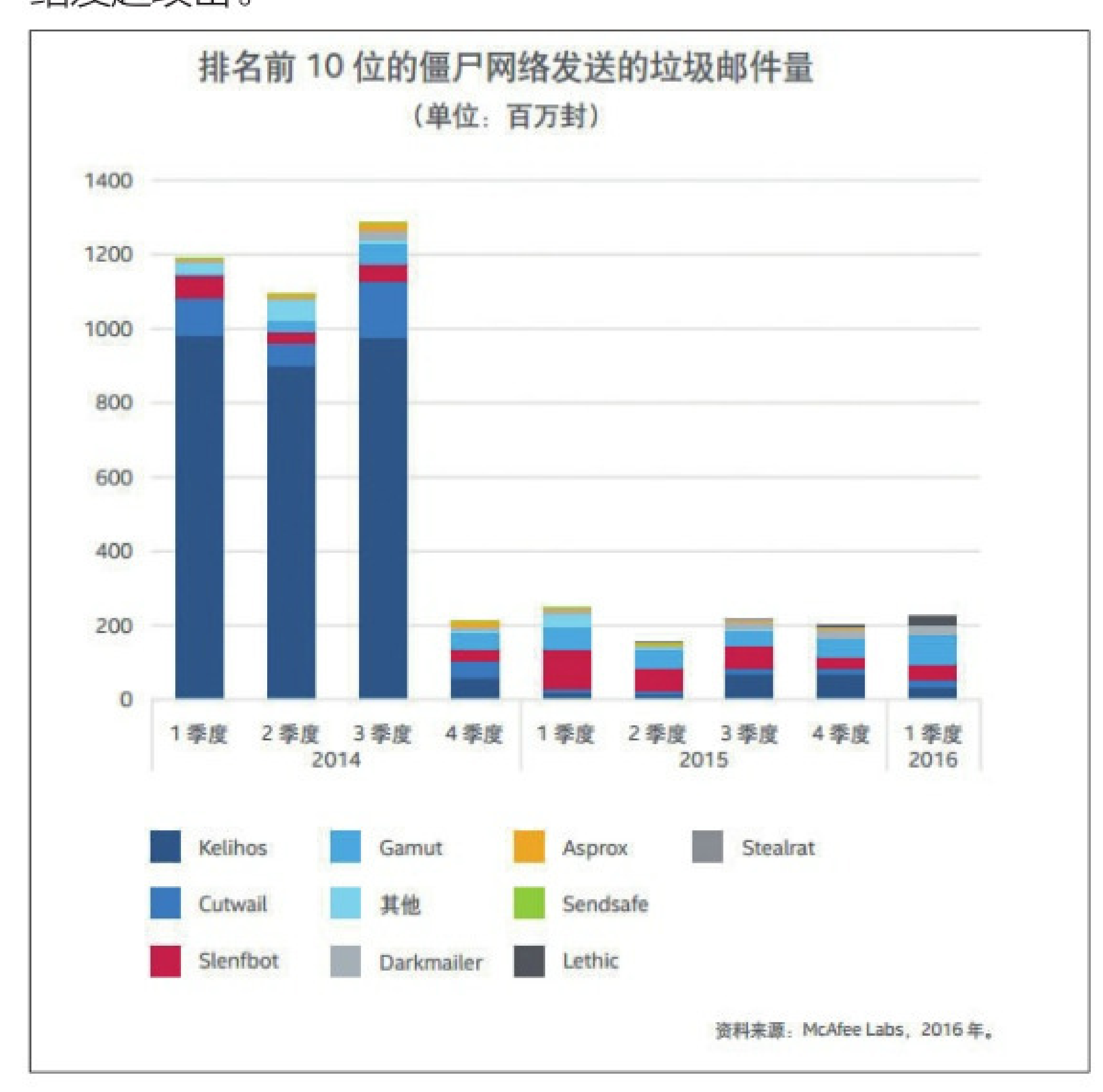
2016年第一季度威胁统计

勒索软件：由于勒索软件网络犯罪的技能门槛相对较低，大量网络犯罪分子不断涌入勒索软件网络犯罪社区，导致本季度新的勒索软件样本数量增长了24%。用于部署恶意软件的漏洞攻击套件的广泛普及是造成这一趋势的主因。

移动恶意软件。新的移动恶意软件样本数量 2016 年第一季度比上一季度增长了17%。移动恶意软件样本总数比上一季度增长了23%，前四个季度累计增长了113%。

Mac OS恶意软件：Mac OS恶意软件在第一季度出现激增，主要归因于VSearch广告软件的增长。尽管Mac OS样本的绝对数量仍然很低，但样本总数比上一季度增长了68%，前四个季度累计增长了559%。

宏恶意软件：自2015年起，宏恶意软件持续保持增长态势，新的宏恶意软件样本数量比上一季度增长了42%。新型宏恶意软件利用通过社交工程收集的信息，主要通过复杂的垃圾邮件活动以貌似合法的方式持续对企业网络发起攻击。



Gamut僵尸网络：Gamut僵尸网络成为第一季度最高效的垃圾邮件僵尸网络，垃圾邮件发送数量增长了将近50%。猖獗的垃圾邮件活动为人们描绘了种种可快速致富的圈套，一举击溃了整个药物供应网络。2015 年第四季度垃圾邮件发送量最高的僵尸网络和最广泛的恶意软件分发网络Kelihos滑落到第四位。

有关这些重要主题或 2016年第一季度威胁态势统计的更多信息，请访问http://www.mcafee.com/cn/resources/reports/rp-quarterly-threats-may-2016.pdf 查看完整报告。

有关企业如何更好地防御本季度报告中所列威胁的指导，请访问企业博客。

关于迈克菲实验室

迈克菲实验室是英特尔安全事业部的威胁研究部门，也是全球首屈一指的集威胁研究、威胁情报和领先的网络安全理念于一身的研究机构之一。迈克菲实验室的威胁研究人员通过全面监控所有的威胁媒介—文件、Web、邮件和网络，能够对从全球数百万台传感器采集到的真实数据进行关联。通过基于云的全球威胁智能感知系统，为紧密集成的迈克菲终端和网络安全产品提供实时威胁情报服务。迈克菲实验室还开发核心威胁检测技术（例如，应用分析和灰名单管理），这些技术被融入业界最广泛的安全产品系列中。

只有端到端的移动IT方案才能让数据管理尽在掌控之中

智能终端的出现，从交通、购物、支付、办公等各个角度改变了我们工作和生活的习惯。金融机构亦是如此，利用移动终端的便捷简化信贷、账户管理等工作，已经被众多金融机构提上日程，同时，运用APP提高金融机构的办事效率的案例也愈加常见。只是就金融行业的特殊性而言，只有对数据管理完全掌控的前提下，高效率和便捷才有意义。

数据从终端到数据中心

数据从用户的终端应用产生，经由网络到达金融机构的数据中心进行处理和存储。整个过程的复杂度将随着业务的移动化提升一个量级，首先数据面临的移动终端环境，包括多样化的移动终端系统以及蓝牙、USB、WiFi、3G/4G等数据传输渠道，可以说移动数据所面临的环境非常复杂，保障数据安全的难度也随之加大。

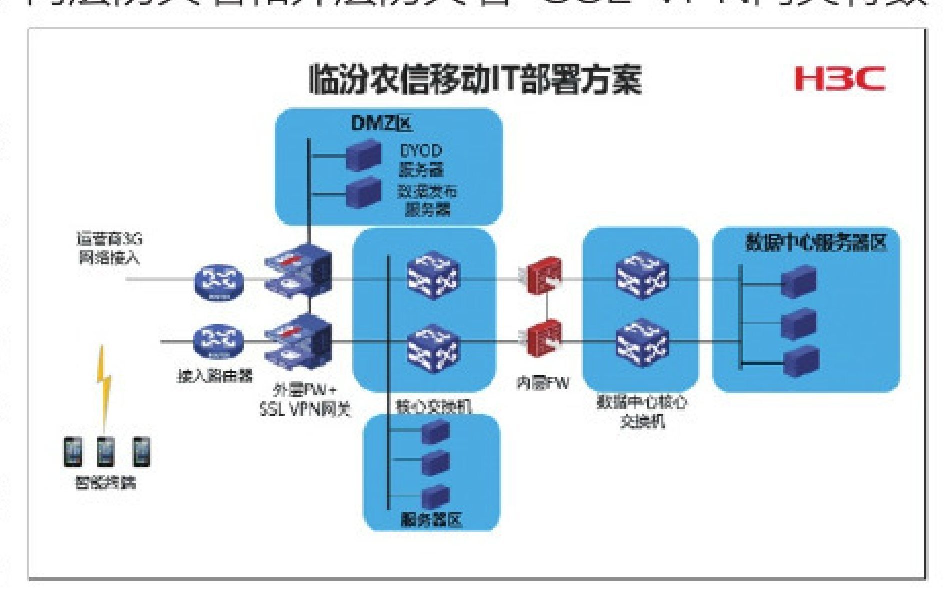
其次，如何充分利用移动终端便捷的方式，提高业务办理效率，缩短业务办理周期，进而提升用户体验是一个移动解决方案成功关键。为了提高办公效率，临汾农信开发了一款移动应用，使得银行领导可以通过移动终端随时随地地查看银行每日的经营数据，再也不受限于时间与空间的限制了。但是，业务移动化所带来的安全风险显而易见，移动设备遗失、账号泄露、以及缺乏加密传输的存储机制都有可能导致重要数据外泄。

在此临汾农信所需要的是一个兼顾数据安全和高效办公两者需求，能够对数据实现全面掌控的端到端移动IT方案。而新华三集团旗下华三通信帮助临汾农信实现了终端尽在掌控，管理更加方便的目标，而用户的办公效率也随着移动IT的部署有了保障。

端到端的移动IT方案

华三通信为临汾农信打造的移动IT方案，从用户终端、传输网络以及数据中心等层面做了安全防护设计。

从数据中心一端看来，华三通信对其网络架构做了详尽的规划。内层防火墙和外层防火墙+SSL VPN网关将数据中心、智能终端和外网以及其他不同功能的区域进行隔离，整个架构的网络流量也将被分配到不同的核心交换机上。数据在临汾农信的业务系统后端得到了最大的安全保障。



华三通信提供的端到端全方位安全防护中，移动端的数据安全做的同样全面而细致。华三通信针对数据在移动端的产生、传输和存储等不同环节做了深入分析，并根据各环节的特点设计了安全策略。

在终端安全方面，华三通信设置了强制密码策略、远程擦除企业数据（可以在设备丢失之后擦除上面的数据，以免造成数据丢失）、远程锁屏等功能；在准入网安全方面，华三通信对外网（包括3G/4G以及外部的WiFi）做了全面的加密；在数据安全层面，华三通信通过终端沙箱技术对个人数据和企业数据进行隔离，并对文件进行加密保存。针对于应用安全，华三通信还充分考虑了APP数据的安全存储问题，并做了详尽的保护措施。



至此，华三通信从后台业务系统架构、用户终端以及网络传输三个层面做了一个端到端的数据管理及安全防护移动IT方案。确保临汾农信的移动IT业务平台始终处于一个安全的环境中。

在保障数据安全的基础之上，华三通信还提供了直观、信息丰富的合规检查报告，从上图报告的界面截图可以看出，终端的操作系统、注册时间、MAC地址等信息进行了显示。对于该终端的各类信息，报告会通过检查级别直观的做一个展示。

在此一例中可以看到报告指出了该终端屏锁密码不符合策略要求这一违规事件，这一事件通过合规检查结果从违规策略类型、违规项圆环图以及事件属性信息进行了展示，同时事件被记录到检查级别当中，系统管理员可以据此消息及时通知该终端用户修改终端屏锁密码。

在华三通信端到端的移动IT方案部署之后，临汾农信收到了预期的效果。首先端到端的数据安全防护方案，使得临汾农信无需担心各类数据安全问题，这是其移动IT业务能够高效运行的重要保障；其次在数据安全的基础上，临汾农信可以充分享受移动办公带来的高效和便捷等优势；最终，所有的系统和经营数据都在临汾农信的掌控之中，临汾农信的移动IT业务进程也随着华三通信端到端解决方案的部署而进入一个新的发展阶段。P

戴尔与网龙华渔教育签署战略合作协议 共同构建VR实验室推动产业发展

戴尔与网龙华渔教育签署战略合作协议，在教育硬件、软件、资源方面展开深入合作，共同推动虚拟现实(VR)行业加速发展。双方通过建立VR实验室和“互联网+教育”解决方案，发展利用VR提高用户在教育领域的服务，增强VR在教育行业的应用。戴尔的Precision工作站、XPS以及Alienware等多款系列产品针对VR进行了升级，帮助VR内容开发者发掘潜力，对内容进行完美呈现。

戴尔（中国）有限公司和网龙网络公司全资子公司网龙华渔教育在第十四届中国·海峡项目成果交易会上共同签署战略合作协议，通过联合建立虚拟现实（VR）实验室和“互联网+教育”的解决方案，为双方在教育领域的合作开启了新篇章。福建省委常委、省政府常务副省长张志南等一行领导出席了活动并见证了此次合作的建立。

此次戴尔将与网龙华渔教育携手共同构建 VR 联合实验室，挖掘不同领域对VR的需求，为不同行业的合作伙伴提供技术支持，使合作伙伴能够更快实现从概念到市场的转变、让产品更容易被客户所接受、降低开发和市场推广成本。通过建立VR实验室，将VR终端、VR资源、VR开发平台、VR编辑软件等软硬件产品和业务资源，与戴尔提供的硬件设施进行深度融合，探索VR在教育行业应用方面的销售模式，提升行业影响力，实现双方共赢。

网龙华渔教育一直致力于通过互联网和VR/AR技术，打造面向未来的、开放的全球化学习平台，围绕教育构建生态系统，让学习真正融入每个人的生活。此次合作可见，戴尔与华渔有着共同的目标。同时，双方的战略合作也充分展现了戴尔支持VR行业发展的决心。戴尔作为全球领先的IT产品及服务提供商，希望利用自身硬件设施方面的优势，与华渔共同探索并提升互联网+教育信息化服务能力和解决方案，加深双方在教育领域的深度合作，发挥各自优势，展开在教育硬件、软件、资源方面的深入合作，共同合作推广智慧课堂产品。

在前不久戴尔举办的虚拟现实合作伙伴论坛上，戴尔携手华渔等多家虚拟现实行业领先合作伙伴展现了“VR Ready”生态系统。戴尔通过完善的VR Ready生态系统，为VR解决方案提供商提供完善支持，包括领先的技术、完备的端到端解决方案、完善的服务、及成熟的渠道。

戴尔大中华区终端客户解决方案事业部执行总监林浩表示：“非常高兴此次与华渔达成战略合作。戴尔希望能够通过发挥自身硬件及生态系统的优势，与华渔合作提供更好的VR解决方案，推动VR技术在教育领域的应用，共同推动VR领域的进一步深入合作和交流，助力福建省打造VR产业基地！”

实现良好的VR体验离不开PC的支持。戴尔通过对Precision工作站、以及Alienware、XPS产品进行升级，满足VR内容提供商对于创作的需求，能够对内容进行完美呈现。升级后的Precision的PCIe SSD固态硬盘比传统SATA固态硬盘快4倍，同时可支持一或多张高端显卡。戴尔也针对VR开发中常用的Unity, Unreal, CryEngine进行了优化。戴尔独有的可靠内存技术PRO（RMT PRO），可减少用户停机。

根据市场研究机构Gartner统计，2016年全球使用中的电脑总数为14.3亿台，其中可支持高端VR设备的电脑不足1%。今年作为VR 的元年，戴尔希望发挥自身优势，持续强化PC产品组合，支持并助力虚拟现实行业发展。



戴尔和网龙华渔教育签署双方战略合作协议

关于戴尔

1984年迈克尔·戴尔创立了戴尔公司。多年以来，戴尔一直致力于倾听客户的需求，提供客户所信赖和注重的创新技术与服务。作为全球领先的系统与服务提供商，戴尔在大中华区（包括内地、香港和中国台湾地区）拥有约8,000名团队成员，为包括大型企业、政府机构、教育组织、中小企业以及个人消费者在内的广大客户提供服务。如需了解更多有关戴尔公司及其产品的信息，请浏览戴尔公司网页www.dell.com.cn或请致电800－858－2025。


戴尔中国微信服务号

畅游BJCC
美漫和独立游戏

文 | Yarrn

在国内动漫市场几近被日漫占领的时候，在很多人的眼里动漫就等同于日漫了。当然上述看法并非事实，却也足以证明日漫美漫在中国待遇的天壤之别。

也许你不看美漫，但你曾看过美剧《生活大爆炸》。几位宅男主人公每年都会把自己COS成奇怪的样子去参加SDCC。SDCC全称San Diego International Comic-Con，即圣迭戈国际动漫展。

SDCC作为西半球最富盛名的国际动漫节，每年都会吸引大量的漫迷、画师和厂商的加盟，已经逐渐发展成了一个以动漫为主，影视、音乐、娱乐、游戏为辅的综合性大展。

Comic-Con于去年正式进入中国，当在上海的SHCC首秀博得满堂彩之后，主办方趁势追击在端午节假期的北京举办了第二届，即本次BJCC。只是时间刚好和在上海新国际博览中心的2016上海Comic Up撞车。即使日漫和美漫是两个泾渭分明的群体，同期举行还是略显尴尬。

Comic-Con，美漫爱好者的新家

不知道列位可曾和笔者同样的感受，那便是中国每年举办那么多相关展会，美漫爱好者却只能在众多日漫展中COS客串一下。而在BJCC，美漫COS却成为了一种常态。穿梭在身边的超级英雄中，若不是周围的漫友都说着一口标准的普通话，甚至会让人产生一种穿越到美国参加SDCC的感觉。经过《星

左 今年爆火的兔子和狐狸

中 可怜的超人被蝙蝠侠拎了两天

右 拆盒网的美女SG，以及众多精美的手办







球大战》官方认证的中国分部501兵团也受邀来到了BJCC的现场，不知道数量众多的风暴兵有没有让你的内心感到震撼？

除了COSER之外，BJCC还有非常多的周边厂商，当然他们贩卖的大多是粗犷大气的美系周边，哪怕是像SE这样的出版商也带来了Play Arts类型的可动玩具。更有展台提供了等身的钢铁侠套装，不过想来没人愿意在6月的北京穿这么一身不带散热功能的铠甲吧？

BJCC最大的杀手锏，莫过于邀请欧美明星到场参加采访、合影和签名的环节。第一届SHCC邀请来的明星有《汉尼拔》的扮演者麦德斯·米克尔森，今年BJCC则交出了一份相当重量级的嘉宾名单，囊括了美漫、日韩漫画以及最优秀的本土漫画家。结城正美(《机动警察》)、河森正治(《超时空要塞》《机动战士高达》)、天神英贵——此次BJCC之行是这些神秘的日本动漫大师首次集体参加中国的漫展，而以Jim Lee、Adi Granov、Billy Tan为代表的十余位“美漫”作者几乎包揽DC、漫威的漫画宇宙。雕塑家Brian Muir、《权力的游戏》分镜师William Simpson和《琅琊榜》概念稿创作者李堃则是“影视圈”的几位代表。两位韩国超人气漫画家——以《心灵的声音》闻名的赵石和凭借《整容液》红遍朋友圈的吴城垈也来到了北京。他们还将在WEBTOON的展位上为粉丝签名、作画。

电影《魔兽》前传漫画发布活动、漫威16-17年新书发布让众多美漫粉激动不已——尤其是漫威刚爆出的美国队长“九头蛇”身份，让不少粉丝从追电影转向追漫画。顺便提一句，笔者也在BJCC的展馆内捕获一枚野生的“九头蛇队长”，可惜当时笔者正忙着找同伴，孤身一人未能合影。对于许多国内专业模型工作室来说，BJCC让他们终于找到了合适的平台——比如以顶尖原型制作和涂装工作室“末那”和“核玩”，它们在圈内相当知名，却是第一次参展。

The Block是今年BJCC最新推出的板块，将潮流与创意结合，进一步丰富了漫展的内容——Alex Solis和Huck Gee两位美国超人气插画师、玩具设计师的现场创作以及现场《权力的游戏》涂鸦墙绘制，引来众多围观粉丝。

BJCC在展馆中举办了《街头霸王5》的一场线下大奖赛。现场除了主舞台之外，也有很多台试玩机，可供观众和自己的小伙伴随时来上两盘。而试玩机中不仅有《街霸5》，更是从《街霸2》到《终极街霸4》应有尽有，格斗游戏玩家或是《街霸》的粉丝想必会感到非常的满足。

本次《街霸5》的比赛也很精彩，解说请到了国内的知名街霸主播QQEL，专业性很强。虽然全程有着网络直播，但因为场地原因没有提供观众席，所以现场观众反而有些被冷落的感觉。

在《街霸》赛场的旁边就是桌游展台，虽然有着种类众多的桌游，但观众停留并不是太多，毕竟中国的桌游环境比之国

















左上 501军团

中上 这套街霸的外设也是非常赞

右上 成功抢镜的小朋友和金光闪闪的圣斗士

左中 死侍军团

右中 Tim Seeley 签绘

左下 排队和王座合影的人

右下 看见偶像情不自禁的蜘蛛侠

外，确实不太够看。或许真的是因为中国年轻人不太喜欢像外国人那样经常召开Party？

Indie Games，独立游戏突破寒冬

Comic-Con的原版SDCC上就有不少和游戏相关的展区，但受制于动漫主题的限制和E3这样的传统游戏大展的压制，Comic-Con的游戏展区一直处于不温不火的状态。BJCC此次也是专门设置了游戏分区Indie Games，虽然规模比不上ChinaJoy之类的传统大展，但因为主题是独立游戏，所以仍旧请来了国内独立游戏圈的众多大咖，其中就有去年曾经到访过《大众软件》的独立游戏《鲤》的制作人李喆。

不过笔者找到李喆的时候他正沉迷在椰岛游戏制作的独立游戏《汐》中，笔者整整等了二十分钟他都无法从游戏中走出（被虐在同一关卡），虽然李喆多次表示拿到灯笼就接受采访，但已经不相信他的操作的笔者还是决定先去采访其他的独立游戏制作人。

在经历了单机衰落、端游崛起、页游轰炸、手游吸金的浪潮席卷之后，国内游戏市场似乎已经变成了一片红海。无论制作人的创意再怎么突出，没有好的渠道都无法成为一款出众的游戏，而对于独立游戏制作人来说，高昂的渠道分成使得本来就人小势微的他们生存更加窘迫。

对于独立游戏的开发者来说，他们做游戏的出发点或许并不是做一款玩家喜欢的游戏，虽然这种观点有些任性，但独立游戏的往往是围绕着开发者自己的爱好去开发的。独立游戏服务的用户也不是所有的游戏玩家，而是仅仅一部分如开发者一样爱好的小众群体。

在本次参展的，大部分是5～20人的小团队制作的游戏，少数一些是制作人完全独力开发的游戏，当然也有一些游戏的制作团队已经达到了40～50人之众。虽然以人数来划分独立或是非独立的做法还有待商讨，但这样的公司加入独立游戏的行列，也说明了已经有游戏公司盯上了"独立游戏"这块招牌，这对于独立游戏是好是坏还未可知。

大部分参展的独立游戏，画面都十分简洁。电击猫工作室制作的《EggXEgg》就是这样一款游戏，虽然像素画风，玩法类似大鱼吃小鱼，但却十分的有趣。游戏分为单机和联机模式，玩家可以带领自己的骑士去欺负弱小，但同时要注意地形不要让自己的骑士队被分散吃掉。笔者采访的时候有几个小朋友一直在体验联机游戏，虽然年纪小，但成绩却十分不错。相信这款游戏正式上市后受众也会十分广泛。

说到这里不得不提一下《同步音律喵赛克》这款游戏，虽然只是一款简单的音乐节奏类游戏，但却是本次最受欢迎的游戏之一。制作人Musync表示最初他只是想做一个STG，可是朋友却给他介绍了一大波作曲家。于是他便决定做一款让音乐更有意思的游戏，也可以和音乐人共赢。

《蜡烛人》是一款非常有创意的平台跳跃游戏，昏暗的环境中一根燃烧自己照亮环境的蜡烛，每次只有10秒的时间来观察，需要合理利用光来推进游戏的发展。

《瑭灵纪元》是本次Indie Games分区中为数不多的手游之一，由曾经制作过《时空旅途》的酷骇科技制作。这是一款画风独特的类卡牌收集的冒险游戏，玩家收集各种各样的精灵来进行探索，凭借曾经拿过苹果、谷歌等推荐的实力，这款游戏的整体水准非常接近国内的正规手游厂商的作品。除此之外还有戈马工作室的《蜂巢》，这款游戏由制作人完全独力开发，是一款非常有趣的六边形消除游戏，虽然画面简洁但策略性极高。

独立游戏制作人潘峰的作品《MOW》则引入了我们已经许久不见的分屏概念，通过一台iPad就可以让两位玩家进行对抗，大大拉近了人与人之间的距离。而《MOW》中风格各异

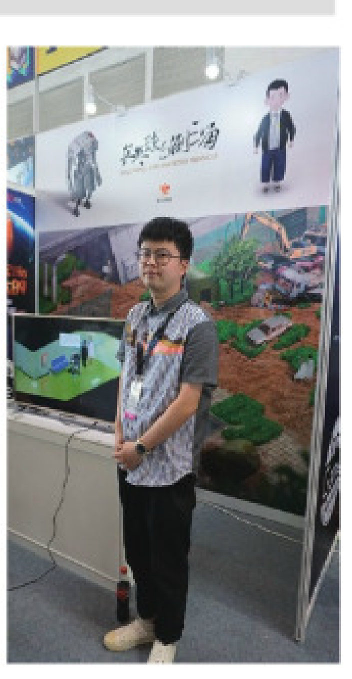












左上 潘峰和他的MOW

中上 正在体验VR游戏的玩家

右上 《罪恶基因》的两位女制作人

左下 右边这位非要给我们一个熊抱

中下 现场试玩最火爆的游戏莫过于Code

右下 安托万和他的毕业设计

的角色也极大的提升了游戏的可玩度，让如此简洁的游戏多了一些策略性。

《美好世界》是本次唯一一款文字解密类游戏，玩家将在游戏中扮演神，会有愚蠢的人类（制作人说到这里自己都笑了）向神写信祈祷，而玩家只需要在触摸屏上“点”和“拖”，即可改变他们的命运。

如之前所言，本次参展也有一些专业出身的游戏制作人，璇渊科技制作的《罪恶基因》就是一群从各大公司离职的员工想做自己游戏的表达——他们不想做市场导向的游戏，想做自己喜欢的游戏。刚开始做游戏的时候他们甚至都不知道有“独立游戏”这个概念，而是游戏做了半年多才被相关组织找上门来。

诸如此类的还有武汉铃空《临终：重生试炼》以及动鱼数码的《浴血长空》。当笔者问及铃空的负责人为什么不去做手游时，该负责人表示：“手游其实并不能算是游戏，而是一种移动互联网的商品。好玩的游戏更多的将会是独立游戏或是主机游戏的形式来进行表现。”虽然这个观点我们无法完全去认同，但如今手游热潮的退潮则需要我们去思考。

在本次indie Games当中，有非常多的VR游戏。比如神武互动的《斩》，魔视互动的《骷髅海》，初始之部制作的《沉睡的伽迪拉》等。除了PS VR在展会期间尚未发布，无法体验外，观众可以体验到Vive、Oculus、Gear VR等多种VR外设。虽然目前VR还无法成为平民级的娱乐设施，但VR的前景仍值得我们去看好。

在笔者几乎采访完所有展商的时候，李喆之前沉迷的《汐》制作人刚好空闲下来，这位来自椰岛游戏的3人开发组中的一员虽然稍显内向，但提起《汐》这款游戏却依旧滔滔不绝。

作为一款核心向的游戏，《汐》之后将采用一次性付费的买断制。而玩家在这款游戏中也可以体验到类似《黑暗之魂3》这种游戏的感受，那就是——太难了。在困住李喆的那关中，灯笼是有限的，而只有借助灯笼二级跳，才可以越过障碍。玩家如果在一个平台等待了太多时间，便会陷入无灯笼可用的困境。笔者询问是否会降低难度时，制作人坚定的告诉我：“我们的用户是核心向玩家，还没有到最后怎么会轻易的倒在途中。”

文化产业间的IP互动几乎已经成为了当今文化产业的大势所趋，在本次indie Games中，盘狮科技的《契约勇士：塔希里亚战记》就借助了知名漫画家吴淼的作品《塔希里亚故事集》的设定，成功将原作改编成一款战棋游戏。并加入了一些独具特色的系统。比如玩家可以发布一些任务交给好友或是其他玩家去完成，而支援英雄会获得好感度甚至触发恋爱等等。

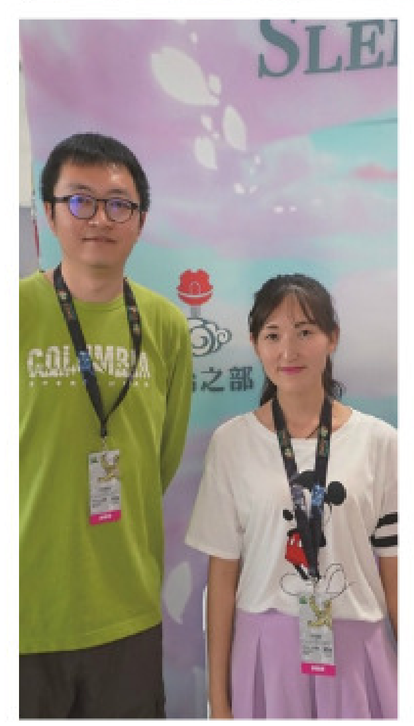
在展馆我们还遇到了来自大聚核的《大众软件》忠实读者制作人，当笔者表明身份后，制作人非要拉着我们拥抱，盛情实在难挡。他制作的视频《去死吧!游戏圈》也是十分有趣，感兴趣的读者可以自行搜索。

独立游戏作为近几年火起来的一个概念，或许会是和“商业游戏”所对立的一个圈子。并不是说独立游戏不去盈利，而是制作它的目的是为了满足制作人对游戏的追求。独立游戏的制作人不以用户为导向，但却靠着取巧的创意和小成本赢得了用户的关注和支持。或许正如《鲤》的制作人李喆所说，独立游戏成长的路线，一定是成为正式的游戏制作公司。

我们希望独立游戏不被某些商业游戏的腐朽气息所污染，但能够吸取商业游戏中成功的地方。同时也希望不断有新鲜的血液加入独立游戏制作的圈子中来，不断完善发展中国的游戏产业。如同那些制作人向笔者表达的意思，笔者也希望大家能够多花一些时间和耐心来体会下这些游戏，虽然他们看起来并不是那么完美。







左上 充满“激”情的独立游戏制作人

右上 玩家在用VIVE试玩斩

左下 沉睡之部的两位制作人

中下 《契约勇士》的制作团队

右下 被晒黑的李喆非要给读者一个背影





沙盒，真的有必要吗？

文 | 科曼奇复兴计划

一在很久很久以前，有一款游戏叫做《横行霸道》，英文简写GTA，一代接一代的，GTA终于出到了3代，制作组一拍脑门，干脆我们把游戏做成3D的吧！从此一代经典诞生，也让3D沙盒游戏彻底进入了公众的视野。但其实GTA并不是世界上第一款沙盒游戏，不过我真的不想用半篇文章的篇幅给您啰嗦沙盒游戏的发展史，所以我打算从另一个标志性的游戏开始今天的文（吐）章（槽）。

源起：Minecraft

2009年，一个叫Markus Persson的无聊程序员做了一个画面异常简陋的游戏Minecraft（我的世界），但是这个游戏的游戏性却完爆了当年很多一线3A大作。玩家玩弄着花花绿绿的立方体，与各种像素级别的怪物进行着厮杀，以撑过一个又一个夜晚。而更有甚者利用这些立方体建立了一个个属于自己的虚拟帝国。随后更多的玩家加入到了这个狂热的派对当中，并涌现出了一系列出色的第三方MOD，一个宏大的Minecraft帝国就此诞生。然而令人唏嘘的是Markus Persson本人却上演了一部现实版的华尔街风格电影。在一夜暴富后，他却感到愈发孤独，最终转手将游戏版权卖给微软，退出了历史舞台。

其实现在来看，Minecraft的魅力其实十分明显：你几乎可以做任何东西。由此换来的代价是，你几乎没有任何明确的目标。如果说游戏初期玩家还可以隐约感觉到一个隐性的目标“我要活下去”的话，那么到了游戏后期，当玩家住在自己的堡垒里，堡垒外是自己和朋友饲养的牲畜、耕种的庄稼、开挖的河道，堡垒内有温暖的火炉、吃不完的面包和烤肉、各种高级别的武器装备时，玩家就会陷入一个“我也不知道该干什么”的心理状态。那么除了每天刷刷地狱之门，再就是胡思乱想的盖一些奇形怪状的建筑外，几乎再也没有什么明确的目标等待玩家去完成。所以虽然很多人不想承认，但在Minecraft的后半段游戏中，玩家其实和一夜暴富的Markus Persson一样的孤独和迷茫。只有少数富有创造力或者具有严谨思维能力的大咖才能在此时继续想出新的点子，创造出一个又一个奇迹，



上 一夜暴富的马库斯·佩尔松（Markus Persson）以13亿美元的身价登上了美国《福布斯》杂志的封面

左上 无心插柳的Markus Persson最后退出了历史舞台，然而考虑到Minecraft给他带来的收益，结局也不算太糟

右上 玩家在“我的世界”中可以自由的探索，随意的创造，以多元的游戏方式体验生存和创造的乐趣

左下 到了游戏后期，玩家进入衣食无忧的状态，于是“我的世界”便不再那么有趣且富有挑战性，许多玩家开始觉得无聊了

右下 Minecraft中的确有很多都很伟大的作品，但是平心而论，大部分玩家都没有耐心去制作图中这么宏大的工程。当他们衣食无忧后，就会选择放弃









占领各大游戏媒体的头条版面。所以有一句话是完全正确的：Minecraft并不是一个简单的游戏，它给你了一个世界。但是这句话也有两种理解方式，一种是从正面去理解，Minecraft的确给你了多元的游戏方式，丰富的游戏内容，极高的自由度，但是从反面理解，Minecraft同时也以简化像素的方式给你了现实世界中的很多问题：创意的枯竭，无聊的日常生活，贪婪的欲望等等，这与电子游戏本身娱乐至上的本义是相悖的。所以除去部分的大咖，很多Minecraft玩家玩Minecraft的时间都十分有限。大部分的轻度玩家都会在进入“衣食无忧”的状态后选择删档，或者干脆放弃游戏。因为进入这个阶段以后，Minecraft更像是一款不太严肃的建筑设计软件，而非游戏。我将这种游戏体验称之为“无欲无求困局”。请记住我这一段话，因为在下面的章节里我会详细解释。

爆发：全民沙盒风潮

让我们暂时不去聊Minecraft本身，看一下这款游戏的影响。毫无疑问，Minecraft是成功的，这刺激了很多游戏开发者的神经。就好比一个长相平平的少年突然一拳KO掉了一个上古巨神级别的Boss，那么武林圈里其他武功高手的内心自然是复杂又崩溃的。所以在Minecraft之后，游戏圈其实发生了一次全民沙盒的开发思潮。具体表现为两个方面。一方面，一些小制作室开始尝试复制Minecraft的成功，开发出了一系列类Minecraft的游戏。他们或者抄表不抄里，只使用像素化的游戏风格，例如《王牌黑桃》，但是更多的则是抄里不抄表，希望利用其他的方式表现出一种自由化的生存沙盘体验。比较有代表性的有《星球探险家》《漫漫长夜》等。另一个反面，Minecraft成功产生的巨大经济效益使得很多传统的游戏大厂深受刺激。他们隐隐的感觉到“沙盘化”“自由度”将会是未来5到10年游戏圈的主流。众所周知，在此之前，沙盒游戏与其它游戏模式几乎是处于“井水不犯河水”的状态。提到沙盒游戏，大家脑海中无非就是两种游戏类型：GTA为代表的沙盒动作，以及《上古卷轴》为代表的沙盒RPG。但是在Minecraft之后一切都变了。各大游戏厂商们开始变着花的在所有可能的游戏类型里塞入沙盒元素。所以越来越多的，我们见到这样的场景，主角在一段华丽的CG动画后，呆呆的站在一个环境中， 这个环境或者是熙熙攘攘的街道，亦或者是戒备森严的军事基地。然后屏幕上方出现一个提示：找到XXX，于是玩家控制着主角走到某地找到了传说中的XXX，一段CG，然后又一个提示：去做XXX的事情，然后玩家又照做。似乎游戏中没有点这样让玩家自己走来走去的事儿，这游戏就根本拿不出手。同样在游戏中不让玩家做点虐心的剧情选择，这游戏似乎就不能叫3A大作。例如以优秀线性脚本著称的《使命召唤》系列都在《使命召唤：黑色行动2》中加入了自由任务和剧情选择，原本单纯的赛车游戏《极品飞车》系列做成了线上多人沙盒。另一方面几乎所有的游戏大厂在2009年后都在不遗余力的推出自己新的沙盒游戏IP。所以从2009年开始，几乎每年都会有3A级别的新的沙盒大作出现，例如《虐杀原形》《看门狗》《我还活着》《狂怒》《蝙蝠侠》系列及《耻辱》等，当然还包括一系列“自由世界打僵尸生存”游戏。当然老的沙盘IP也不示弱，王者GTA在这几年推出了2部作品加2个小的资料片，同时上线了自己的GTAOL多人游戏平台。《黑道圣徒》系列凭借着自己荒诞的B级片风格一口气出了3部作品。《刺客信条》系列在2009年到2015年期间在多平台上做了10部作品，更不要说更老牌的《辐射》和《上古卷轴》在这期间也有新作面世。

所以时间转眼到了2015年，我们开始惊讶的发现，似乎市面上只有沙盒游戏这一种游戏类型了。我想玩玩射击游戏打打枪，“你可以在敌人满地的XXX自由的探索并生存下来”。我想玩玩赛车，“你可以在完全还原的XXX市和朋友一起自由驰骋，没有规则，没有限制”。我想玩个休闲的盖房子小游戏，“你可以随意选择各种建筑材料建立属于自己的堡垒！”，我

想打个篮球，踢个足球，“建立自己的人物，展开自己的职业生涯，带领自己的球队赢取总冠军吧”。我是一个电影迷，我买了个电影改编的游戏，“扮演电影中的XXX在电影中的世界中自由的探索，书写属于自己的电影剧情”……

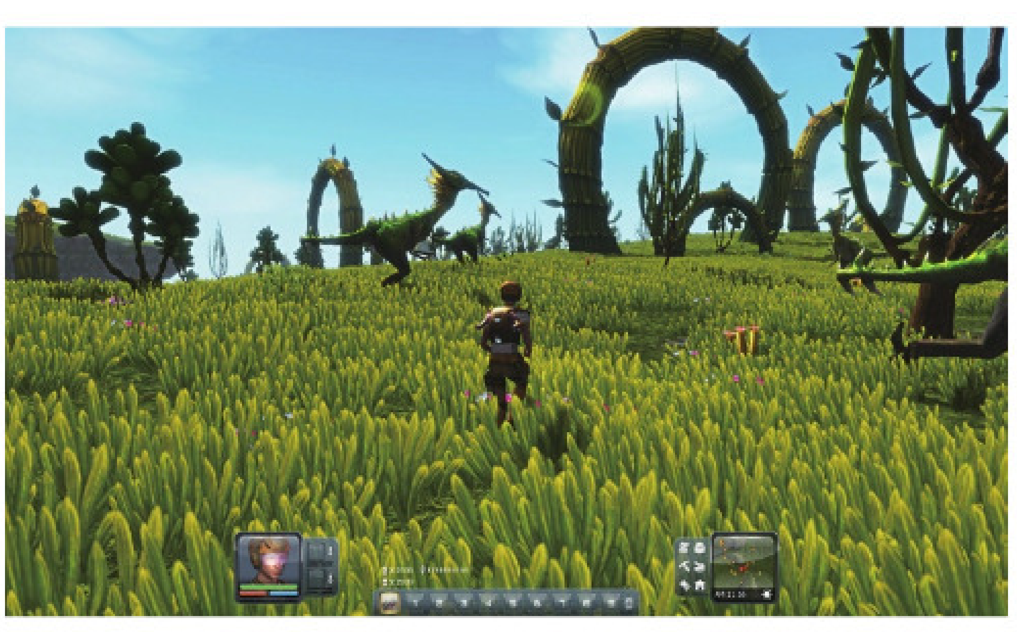
反思：沙盒化是否真的必要？

就这样在被沙盒化游戏连续轰炸了近8年后，我认为游戏的制作者们的确应该反思一下：沙盒化真的有必要么？这种反思我认为可以从两个方面进行。

首先，是否有必要全盘沙盒化？这就需要大家回想一下我在第一章节形容Minecraft时所说的话了。我们知道沙盒化尽管有很多自己的优势，玩家具有更高的自由度，更高的用户粘性，更高的重玩价值。但是它的缺点也是十分明显的。正向我前面所说。所有沙盒化的游戏其实都容易陷入Minecraft游戏后期的“无欲无求困局”。当玩家进行到了游戏后期，拥有了大量的资产、武器、装备时，玩家就什么都不想做了。甚至不想去做主线的游戏剧情。因为对于玩家来说，既然已经在游戏里过上了“好日子”，那么又有什么动力去奋斗呢？然后游戏中“日复一日”的无聊的生活很快就会让玩家感觉厌倦。但是和真实的生活不同，在游戏世界里，玩家可以选择退出，不再玩这个游戏。但是当你玩过的所有游戏都是这个尿性的时候，你就开始变得什么游戏都不想玩。因为你知道，所有游戏都会是一个结果。如果我一鼓作气通关了主线剧情，那么留给我的必然是无尽又无聊的小任务以及终日在游戏地图里无所事事的游荡。如果我不去通关主线剧情，那么我会提前进入无聊的终日无所事事的游戏体验。这是沙盒游戏的硬伤，除非你将沙盒游戏网游化，不断更新内容，但这也很难保证玩家会一直拥有和刚进入游戏时一样的游戏体验。在网游圈《魔兽世界》就是一个典型的例子，不断地更新却招来各种各种的骂街。从这个角度看，很多游戏其实更适合快餐化的一次性将线性的主线任务做完，然后将玩家引入无尽的多人游戏对抗中。比如《使命召唤》系列在尝试过沙盘后，后面的作品都无一例外的选择了这种模式。因为作为一年一更新的“年货”作品，单人剧情部分根本没有重玩的必要。玩家一次通关，体验一下剧情就够了，剩下的时间专心的打多人对抗，然后来年购买下一个游戏，这样带来的经济效益与玩家的获得的体验反而会更好。又比如像







左上 在《使命召唤：黑色行动2》中也加入了自由任务

右上 《看门狗》作为沙盒游戏中的3A级大作深入玩家的喜爱

左中 《星球探险家》更加注重自由的沙盘体验

左下 《极品飞车》系列早已添加了沙盒游戏的成分

右下 《黑道圣徒》是充满B级片荒诞风格的沙盒游戏





体育类游戏，大可不必加入那些所谓的“生涯”模式，因为这种游戏本来的乐趣就是两个人坐在屏幕前面的合作或者对抗。

其次，现在市面上的大量的沙盒游戏其实本质上根本没有真正的“沙盒化”。他们只是套了一个沙盒的壳，本质上还是线性游戏。具体表现为主角虽然可以在开放的环境中自由驰骋，但是可做的事情十分有限。在整个游戏阶段只有一个剧情线，玩家每次都跑到一个地方接任务然后完成任务，或者同一时间点能够触发的任务线只有一个。而剩下的游戏内容则被一些可有可无的小游戏挑战填满。这种模式最经典的案例就是《虐杀原形》系列了。无论玩家扮演的是1代的Alex还是二代的James。在直线任务做完以后玩家基本只有两个选择：跳楼爬楼拿成就，横扫大街抓路人。最近的例子则是去年发售的《正当防卫3》。虽然名义上地图上有很多任务可以做，但是由于大部分主线任务的激活都有前提条件，所以本质上玩家80%的时间都用在了无聊的轰轰轰上。美其名曰沙盒的游戏，最终玩家实际能做的事情其实相当少。又比如即将发售的《镜之边缘：催化剂》，其前作《镜之边缘》就是一款精致的线性单人游戏，一次通关，玩家感人至深，同时大呼过瘾。唯一的遗憾就是多人游戏过于无聊。而新作却要宣称做成沙盒类型，这就存在一个问题，游戏真正吸引人的点就是跑酷。那么玩家在单人战役中跑酷，离开了单人战役还要继续跑酷。那么单人战役和自由状态的游戏体验本质上是没有任何区别的。所以游戏一开始玩家就已经陷入了“自不自由都一样”的怪圈。

在这一点上我们就要琢磨一下沙盒老大哥GTA系列的成功。无论当年的画面如何，历代GTA之所以给人良好的沙盒体验，重要原因就是游戏的故事线，或者说，让玩家玩的“主体部分”是分散的。玩家会在同一个时间同时接到不同人的电话/邀请，地图上显示多个主线任务和支线任务。同时很多支线任务也不是简单的做成了“越来越难的小游戏”，而是同样提供完整的故事线和多变的游戏玩法。这样就会给玩家产生一种“我有好多事情做，它们都很有趣，而且我先做哪个做我说了算”的“自由感”体验。反观Minecraft的乐趣核心，不也是如此么？

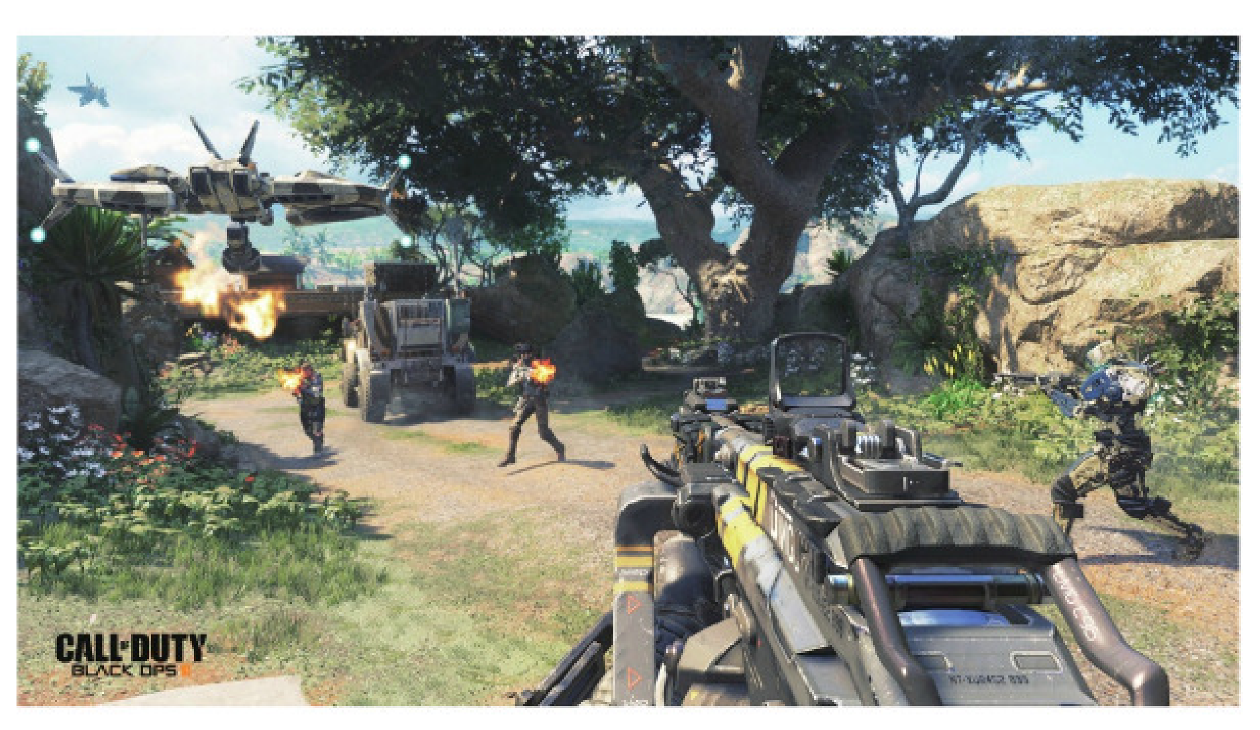
所以综上所述，并不是所有游戏都适合做成沙盒，也不是所有的沙盒游戏都能给你带来自由的体验。因为沙盒游戏本身也有自己的硬伤，如何解决“无欲无求困局”至今还是沙盒游戏面临的重要难题。同时，例如像前面提到的《虐杀原形》《正当防卫3》（仅仅是3，2代其实做的很沙盒）、《镜之边缘：催化剂》等游戏，完全可以做成线性剧情，而不用非要卖弄沙盒的噱头。所以奉劝各位游戏制作者还是长点心，别为了流行而流行，为了沙盒而沙盒。因为有时候，玩家更加期待的是动人的故事，而不是空洞乏味的“自由度”。P

左上 作为“年货”作品，《使命召唤》系列的重心早已不在单人剧情上了

右上 《镜之边缘》吸引玩家的部分一直是跑酷和近身格斗，所以沙盒不沙盒对于游戏的粉丝意义其实不大

左下 “虐杀原形”系列空有自由的沙盒地图，但是实际游戏体验和线性游戏并无区别

右下 GTA系列的最大魅力就是给你很多事情做，而且这些事情都很有趣，最重要的是先做哪个你说了算











哪怕只做一天英雄

小谈几款在线FPS的英雄观

文 | 呼吸机

我们可以打败他们，哪怕只有一天。
我们可以成为英雄，哪怕只有一天。
——《英雄》，大卫・鲍伊，1977

Hero Shooter是近几个月西方游戏媒体热炒的概念之一，它们多是在线多人射击游戏，画面往往不追求华丽。玩家可以扮演技能和使用武器各异的角色，以合作达成某个目标，游戏的侧重则是所操纵角色的不同。这个趋势，我们可以看做是对《使命召唤》这类“突突突”的审美疲劳，当《泰坦降临》和《命运》追求画面造成生命力低下之后，制作者们开始尝试的另一条路。这类游戏多受《雷神之锤》《虚幻竞技场》等老式FPS的影响，节奏较快，要求玩家跑动和在短时间内做出复杂决定。由于不强调真实，它们多是幻想题材。《军团要塞2》也对这类游戏有至关重要的影响。

暴雪《守望先锋》（OverWatch）是这个夏天最热火的话题，Gearbox的《为战而生》（BattleBorn）也作为另一方搅局。加上经历了接近一个时代却在Steam上作为保留项目的《军团要塞2》（Team Fortress 2），几大厂商的竞争让卡通第一人称射击游戏不再是个粗劣的概念。但这些看似相像的游戏，在理念层面上的差异，让作品的核心相差甚远，以至于几款游戏各有不同观念的支撑，让它们能将玩家带到全然不同的世界。

这篇文章试图分析几款游戏不同的英雄观，以及他们能给我们带来的启发。

《军团要塞2》：只有枪火，没有英雄

《军团要塞》（以下简称TF）系列影响深远，直到今天，《为战而生》《守望先锋》等游戏从宣传手段到游戏内容，都或多或少有TF的影子。更深远的是，看上去简单的初代TF基本上奠定了位于美国西北部的Valve公司的理念和制作哲学。

Valve世界里最经典的形象，从最早一版瘦削的弗里曼博士到B级片僵尸包围下的8名生存者，他们的行为则更像我们身边的同事、朋友和地铁里面熟又叫不出名字的人们。他们不但平凡，而且受着人类本能的生存欲望的推动，做着每一个人在相同环境下本能的行为。

《军团要塞2》里的团队们也一样。按照游戏的设定，两个秘密控制世界上一切的公司展开永无止境的冲突，而玩家的目的是扮演他们的雇佣兵，击败其对手。这个设定听上去很阴谋论吧。更有趣的是，两个公司的创建者恰恰是一对兄弟。而玩家作为他们旗下的战斗力，却没有名字。这点虽然继承了上代TF，但我感觉这更是Valve理念的一种表现，在Source带来的舞台感面前，人的维度只能被不停地简化。

几乎是游戏发行的同时，制作组在互联网上病毒式传播了一系列短片介绍每个可扮演角色。在这一刻，玩家完全可以感觉到这些看上去穿着统一制服的暴力狂人们实质上是多么个性鲜明的可爱形象。有趣的是，这九个人里并没有传统意义上的英雄，他们是符号化的。这群大男孩们多半生长在各类险恶环境又引以为乐，基本上不是为了出场费而参加群殴的混蛋雇佣兵，就是精神失常的变态狂。其中最有趣的角色大概是Pyro，他坚信自己手中的火焰喷射器只是一把萨克斯风，自己并非在大开杀戒，而是在造福人类。《军团要塞2》的世界很反讽，没有任何一个英雄。两个具有相同日耳曼姓氏的兄弟相残，两支相似的私人军队向对方开火。

但是，Valve的这些看上去平凡甚至有些刻板的形象们，一定是经久不衰的。比之界内被大量复制粘贴的热血英雄们，Valve形象的生命力却



左上 如果仔细观察，这些人的上下肢比例和他们的奔跑速度有关——TF2的许多细节都很有嚼头

左下 Miss Pauling算是给这个男人的游戏添了些亮色

右下 Ubermensch是德语中尼采的“超人”，Medic也是个有趣的形象





是最顽强的。举个最简单的例子，TF2里允许玩家在准备就绪的空闲时间跳舞，游戏中每个形象的舞蹈动作都和他们的来头相关：法国的间谍、德国的医生和俄国的重机枪兵等等。他们大敌在前依然狂欢，大嚼三明治的样子给人的豪情，可以算游戏界里最经典的画面之一。给笔者影响最深的是工程师，他会跳一种美国南方常见的舞蹈，他的样子比大块头们收敛很多，却不显得拘谨。他们跳舞的样子至今还常常出现在各类互联网贴图中。

就算人物再有趣，TF2毕竟是个团队游戏。你和你的同伴不过是一个各显神通的军队中的一员，所以不但游戏中红蓝两色无比重要，游戏的团队构成也是同类游戏中最大的，多达十人，每一局游戏时间也很长，常常双方需要大量的周旋，颇有种十对十大规模战争的感觉。但根据笔者的游戏经验，这给TF2带来一定问题。不但普通服务器里从头到尾加入一局完整的游戏很难，随着大牛的加入和离开游戏局面也会猛烈变化，所以玩家基本上各玩各的，开足火力对对方狂轰滥炸。但这也侧面证明了Valve并不需要个人英雄。

Valve的游戏叙事总是不露声色就事论事的。在开发前期，TF2曾经走过灰色严肃的军事画风，最后终于将之定位为一款卡通游戏。这个举措之后被大量多人射击游戏模仿而流俗，但在今天看，把TF2放在一群粗制滥造的卡通游戏里，它依然满是闪光点。除了通俗又不流俗的形象，玩家甚至随时可见它的美国血统。游戏的美术设计，许多灵感来自东海岸二三十年代的商业和战争海报。作为美国绘画特点，它们骨子里带着现代文明和商业的味道：夸张、鲜明、一目了然。

在游戏的背景里，阴影并非黑色，而只是昏暗的色调。所有经典的布局，包括铁道、仓库和工厂，都自然而然地从这种风格中引出，好像老式杂志和板报画。TF2的所有宣传画，都给人这种富有能量的感觉。具体到游戏上，它的光影也给人一种油画的复古味道。这也是它为什么可以经受时间考验的原因之一。

在这种艺术背景下，也许我们不需要英雄。每个玩家都可以和TF的世界很自然地融为一体——这也正是Valve试图带给我们的。

《为战而生》：伪西部的反英雄

位于美国德克萨斯州的开发商Gearbox，早期以为《半条命》系列出外传而闻名，但他们和Valve不但一南一北，风格也基本是反义词。没有富有节奏的叙事，没有自然而然，Gearbox好像一定要把枪炮声开到最响，每句话都必须是个病态的黑色幽默。无论是《无主之地》还是《为战而生》（以下简称BB），画面要把墨水甩满屏幕，所有颜色要染到最夸张。让人目不暇接。

无论是制作组的成员还是作品的创意，BB都直接来自《无主之地》，甚至里面大量的英雄不过是《无主之地》主人公和NPC们的分身。即便如此，制作组依然还是藏了一手，没有把这部实验性作品挂上招牌。BB是一个第一人称射击MOBA。

和之前的作品一样，BB整个故事发生在外太空。而所谓的Battleborn，就是这个世界对精英战力的称呼。但Gearbox笔下的外太空，包括更著名的潘多拉星球，则更像美国西部。

不但有大量的山谷、沙漠、酒精和音乐盒子，整个世界中则肮脏混乱，各路豪杰云集。而BB里的外太空更具有宗教和神秘色彩——这个灵感据猜测可能一部分来自《毁灭战士》的太空恶魔，甚至可能来自布拉德伯里的科幻小说《火星编年史》——但无论是谁，他们终究是硬朗、具有美国探险者色彩的。贯穿始终的词语是Badass，大概也能概括作品的反英雄气息。

说到底，牛仔不过是陆地上的海盗。就像武侠故事里的江湖不过是复杂的东方社会的缩影，所有西部故事的核心，到头还是西方的殖民文化。游戏里的对手Varelsi，是一群训练有素的异族强权。这也就像Handsome Jack，他的道德也是模糊的。在殖民和开采的世界里，人并无善恶之分，只有强和弱的差别。

就算BB比之前的游戏软很多，你也可以看见整个流程受到热血卡通的影响。也许是为了降低分级扩大玩家群，但各种特效非常张狂，画面各种颜色四下飞舞，闪烁得有些过火。基本每一个细节都是夸张的，包括人物动作、语言和过场，酷，拽，狂，无所不能。这部游戏里的每一个形象也都是亦正亦邪、难以揣摩的。这点虽然和TF2很相像，但BB绝不会让你感觉你是一个军团的一员。你只是和一群梁山好汉一起拼杀，站在一个合适的位置放技能。因为除了玩家，战场上还有各类杂兵，导致的结果是游戏流程变成了一场疯狂的大乱斗。很多时候，玩家只是对着对手扫射，而玩家的生命值也比之其他游戏厚很多，战斗确实一爽到底。

和类似的游戏相比，BB似乎是最大胆的一部。整个故事主线完全脱离现实。从人物角度讲，不但冷热兵器混搭，所有英雄造型无奇不有，从精神变态的机器人到会走路的蘑菇以及更多的人型动物，数量众多。但可惜的是，很多角色缺乏有趣的背景和细节，完全是为了存在而存在。

不得不说，Gearbox对主角的刻画能力有限。这点从《永远的毁灭公爵》的失败就可以表现出来。《无主之地》里最重要的角色是反派，而非几名主角。BB里玩家操纵的角色一声不响，闷头作战，除了武器和技能的差别之外，它们完全缺乏性格和背景，由于世界观在外太空，整个游戏可以表现的内容本身就完全架空需要大量笔墨，制作者又笔力不足，导致的结局是BB里的英雄们没有那么鲜明，这个缺陷造成了游戏的一大硬伤。除此之外，比之TF2和OW，BB是资金实力上最弱的一

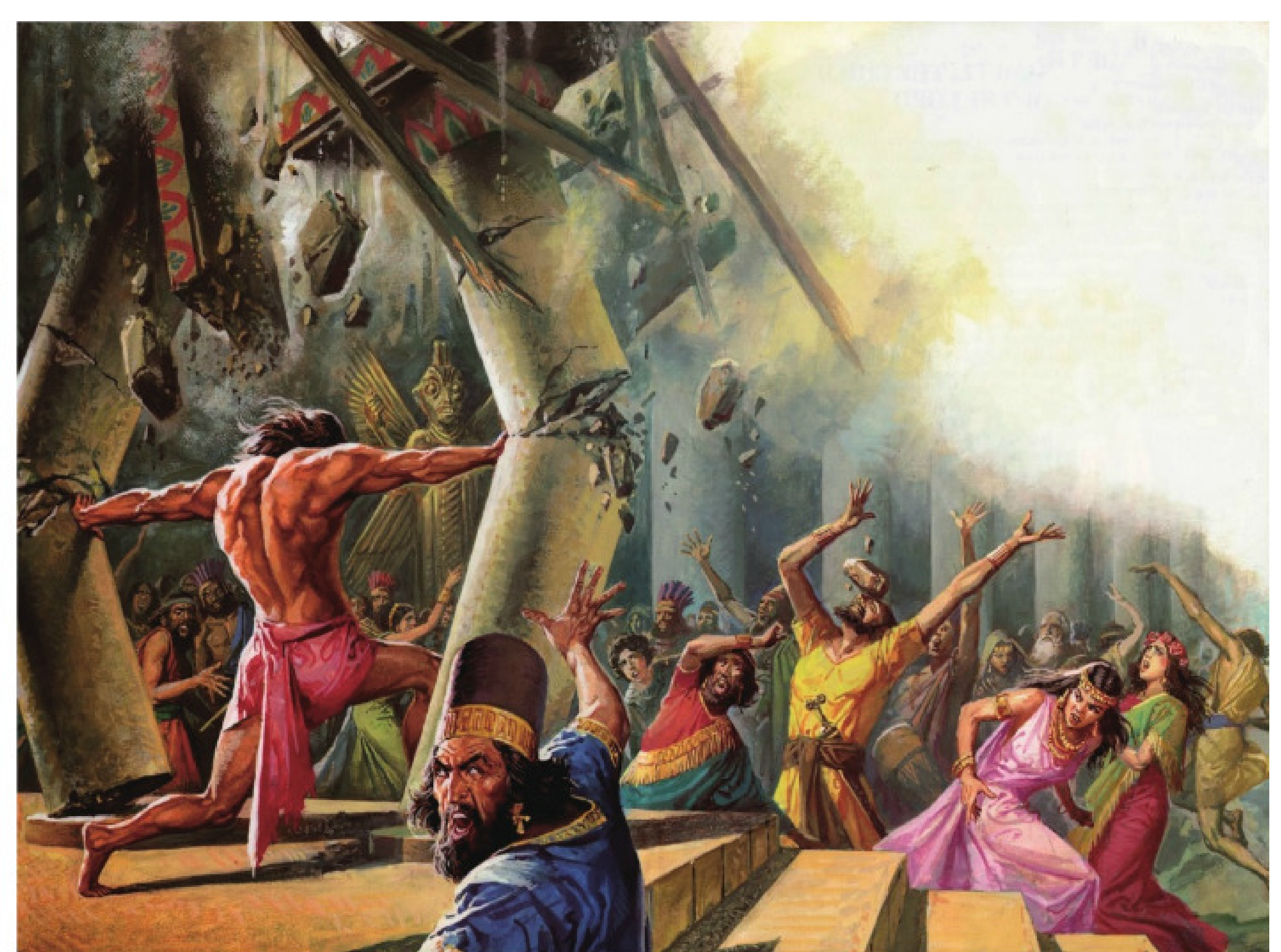
右上 BB所有的形象，一个朋友告诉我，第一个引发他注意的是销魂的企鹅

左下 虽然是近亲，Orendi没有Tiny Tina的古灵精怪，显得安静很多

右下 到底何为英雄？人类所有的艺术形式，均在各自寻找答案









左上 就算时代变化，暴雪依然在兢兢业业地继承着自己的哲学

左下 OW里也未必所有角色都很有趣

右下 上次你在屏幕上看到保护小孩子的英雄，也是很久以前的事了吧





方。这部游戏在“硬件”上，包括职业平衡和服务器配对上并不理想，也造成一定问题。

这部作品的疯狂体现在很多地方，比如英雄并没有严谨的熟悉分类，只是一群五花八门的角色一股脑扔给玩家。但作品的节奏却够快，基本上没有要奔赴战场的空档，一出门就有战斗。比之TF2，游戏不但每局时间减少，玩家也被锁定到五对五，这样玩家个体扭转局面的可能性也大幅度增加了。游戏里，玩家不需要补充子弹，血量也充足，加上地图非常直接，游戏模式也基本是这类游戏里最粗暴的了。

《守望先锋》：血统纯正的西方英雄

事先说明下，笔者并非暴雪的粉丝，对他们的关注也只限于“众好之必察焉”。

毕竟，我们生活在一个“英雄不再”的时代。在一个后现代和左派的文化背景下，高贵、勇敢、成功的英雄转变成荒诞、无趣，自以为是并且具有压迫色彩的形象，必须被铲除。尤其在暴雪崛起的年代之后，西方电子游戏成长在一个没有荷马式英雄的时代。看上去最热闹的游戏界，玩家花大量时间扮演的其实是奎托斯之流非传统角色。

这个背景下，像个冷硬派英雄那样抵制红颜祸水的吉姆·雷诺，或是高加索男性特征明显、在莎士比亚式的悲剧中挣扎的阿尔萨斯，不但不主流，而且甚至政治不正确。虽然暴雪在主流游戏界算离色情暴力最远的一家，但它总能被婆婆妈妈的政治正确思想警察扣上些莫须有的罪名，包括近期《守望先锋》（以下简称OW）的POSE。

但OW继承了暴雪传统的从早期战略游戏起对英雄无比强大的刻画经验——甚至可以说，刻画一个属于英雄的世界，基本是暴雪公司存在的目的。他们的战网、暴雪嘉年华和所谓的十年磨一剑，本质目的都是将游戏价值最大化，平衡人物、填补世界观内容和增添细节。OW也不过如此，早在发售之前，它就兢兢业业地发布相关的卡通短篇和雇佣名画师所做的漫画，加大马力营销。和它动画里好莱坞大片式的打斗比起来，BB宣传片只是游戏实体的结合，可见暴雪真是有钱、任性。

OW给我的第一印象比较负面，游戏形象太皮克斯，加上部分人物和TF2的相似，给人一种暴雪江郎才尽的感觉。但玩到实体游戏，一种贯穿始终的强大的暴雪古典英雄主义，依然令人敬佩。

OW的流程大概如此。这个游戏里，你加入一支6名玩家的队伍，和另外一支队伍对抗。你可以使用能力各异的若干角色，并且可以因使用恰当而控场。游戏没有收集子弹的内容，技能却需要时间冷却。值得一提的是，OW的节奏可能是同类游戏中最快的，不但每一局只有不到十分钟，玩家再生时间也几乎为零。如果说TF2是作战，OW则是彻头彻尾的拼杀和英雄直接的竞技。

但最体现暴雪英雄主义的是，英雄具有各异的终结技能。如果使用恰当，玩家完全可能攻其不备，在几秒钟内将对方团队全歼。游戏屏幕会显示出团灭的信号，这无疑是最展现玩家技术、同时最让人热血沸腾的设定。除此之外，OW的界面是几部游戏里最干净简约的一部。比之前两个作品的大乱斗，这里的击杀、物品收集等都有字幕和最明显的提示，击中敌方有准星变成叉号的提示，玩家可以感觉到自己操作的角色在改变战局。每局游戏结束后，屏幕上会出现游戏里最热火场面的回放。你还可以听到典型的裁判女声——英雄必须在规则之下。

作为暴雪的当家项目，角色们依然是各种文化背景和身份的人物济济一堂，从骑士到枪手，各显神通。但和之前两部游戏相比，这一群完全是道德模范。除了两个可能影射《疯狂的麦克斯》的澳洲废土混子，其他人基本都在为信仰作战，为了光荣，为了正义，或为了保护平民。

说句实话，第一次进入OW的选人菜单，我莫名联想到的是世嘉的《VR战士》——可以说异曲同工吧。

暴雪很擅长创造氛围，在游戏上市前，团队就在创作角色间的矛盾。闪光和黑百合（这个译名真和谐），源氏和半藏等等，并且游戏还创造了卢西奥的两首曲子。英雄们的背景也比BB复杂不只一点半点。他们各具使命，为了各自目的而努力，而不像BB里乱成一团。

一个热火朝天、枪声四起的FPS，完全可以挂上类似“争霸”或者《泰坦》这么硬派的名字，而它却选择了听上去有些孤独的“守望”这个字眼。就像暴雪的上一部大作起了个《风暴英雄》这样手游味的名字，我总感觉这是时代的变化。OW的设计，轻巧，节奏快，但本质上依然还是原汁原味的暴雪。

有趣的是，这个时代下，我们依然可以看见为了保护平民和国家而生的埃及女将，缓慢地移动着十字军盔甲的德意志骑士和情感丰富、智商异常的大猩猩科学家。暴雪依然在用心经营这些拥有自己生活、情感、爱好却又为了某种目标不懈努力的英雄们。没有滥杀无辜、肌肉血浆和厕所涂鸦式的幽默，他们真实，平易，又带着西方戏剧的气息，作为暴雪宇宙里的精英，像奥林匹斯诸神般守望并保护着这个世界。OW确实是这些游戏里最轻量级，拿起来就能玩的游戏，不需要WC3里大量的上手和教程。但它继承了之前暴雪游戏中最精华的一部分。

结语

这篇文章里重点盘点了三种不同的英雄观。加拿大的文学评论家费叶（Northrop Frye）曾经提出，将英雄故事分为春夏秋冬四个阶段：夏天是浪漫剧，英雄诞生；秋天是悲剧，英雄离去；冬天是讽刺，反英雄当道；春天是喜剧，矛盾再生。每一种风行的文化，从上世纪50年代黑白帮派片到国内的RPG，都离不开这四种形式的循环。在这个小小的流派里，我们也看到了Valve的喜剧、暴雪的浪漫剧和Gearbox不怀好意的反讽。它们可以给整个文化环境带来的，也不只是三款游戏这么简单。P







左上 Gigantic也可以算在这类游戏中，它的画风更倾向于独立游戏

右上 《大冲锋》，所有山寨作品都显得很粗劣，这是骨子里的

左下 Paladins里的形象，有点像家长老师们脑子里电子游戏的滑稽样子

下个故事，回到起点
谈两部国产商业小游戏

文 | 呼吸机



大概十年前，《仙剑奇侠传4》的那个时代，吐字很有大陆武侠剧味道的女歌手董贞曾经为游戏剧演唱过《回到起点》这首歌，被当年还在读初中的笔者放在随身听里听过无数遍。曲名同时也被一个坑掉的同人游戏用作名字。“回到起点”这个标题无意间说出了当时玩家的心境：国产的游戏的发展和进化中，最让人欢欣的，却是在下一次尝试中回到最熟悉的起点。今天再听这首曲子，仿佛又回到那个又无奈又有一丝希望的时代。

几乎是同年，各类还没有完全灭绝的三国和武侠游戏，先是题材受到嘲讽，再就是卡通风格和2.5D画面受到无数抱怨。玩家先是揠苗助长地让国产2D游戏集体3D化，之后是多年的3A大作情结、脑白金营销、商业小游戏的停产和种种口水喧嚣。在界内整整花了十年时间转了一个巨大的圆圈之后，我们又回到了起点。这篇文章试图通过近年两款流行的2D商业小游戏《洛川群侠传》和《暴击英雄》，分析一下国产游戏的动向。它们或好或坏，但谁也不能否认，它们确实存在过、努力过。

《洛川群侠传》：尴尬的老玩家校友会

《洛川群侠传》是漂流工作室对十余年前单机大作《武林群侠传》的一个粉丝致敬向复刻。实质上这句话已经能概括这部游戏经历过的一切。你玩过半瓶神仙醋的《金庸群侠传》三个非官方续作吗？——这部游戏的故事大概也是这样。它有一群热情过度的老玩家，并拿来反复和《武林群侠传》以及《侠客风云传》进行对比，包括细节，小游戏，对白，甚至三部游戏里同样乱七八糟的AI、界面和读取进度速度。然后就出现一群喷子，对这些游戏冷嘲热讽，对国产单机全盘否定。多数人并不在乎，谁叫这种游戏模式，甚至游戏题材都跟不上潮流若干年了呢？总之，这个游戏给我一种很无聊、很疲软的第一印象。

“洛川”幕后的故事，大概是这个工作室一群“群侠传”系列的粉丝试图将他们心目中的神作复刻，经历了两年多的工作后，这部作品居然传来了停产的消息。这种故事，在今年国产单机并不是第一次，《仙凡之谣》和《秦殇2》的经历都类似。洛川工作室以“漂流”命名，这个名字就颇为沧桑。故事多少有个还算喜剧的结局，在几个月后，他们得到了凤凰游戏的代理。在经过仓促的宣传后，游戏终于上市了。

“洛川”最初的评价纷争，主要是朴素的画面，游戏不但2D，光影和模型也十分粗糙。界面字体风格混乱，甚至不及原版“群侠传”。但随后很快就有人回应2D画面在西方复兴，看不懂它只是品位低下云云。事实并非如此，随便看看“洛川”截图，所有人都笔直地站着，整个场景都是大片大片干枯的黄色和灰色，让人联想到若干年前同样干枯的《鱼戏江湖》。随便举个今年上帝视角案例，复刻上世纪90年代《暴力辛迪加》

的只有600MB的游戏Satellite Reign，里面场景主次分明，人物会随着场景的移动改变动作细节，张弛有度。相比之下数个G的“洛川”的场景则过于干涩，为之一叹。

至于剧情——你依然可以用经典、传统这样的字眼辩护，但它同样没有说服力，因为游戏里无论对白还是文案细节，统统毛孔粗糙，人物表现夸张得好像对武侠的嘲讽和恶搞，配上“群侠传”里没有想象力和原创性的剧情，已经足以把许多玩家拒之门外。至于满篇的Bug，也算国产一大特色，不敢强求。

“洛川”确实是个武侠游戏，武侠、仙侠题材也占据单机半壁江山。比之其他题材，各种“侠”的爱好者确实众多，但比之绝对人口，它们却并不占据很大的百分比。在人口学上，“侠”们则成为了多数派少数化现象（Majority-Minority），况且少数派会攻击主流。这也就是说，从制作方占据市场的角度说，古装题材占据绝对优势，但从舆论角度讲侠题材会受到攻击。这一点并非单机游戏界的问题，网游和影视界，武侠和仙侠也是口碑平平，但依然有大规模投资。

国产游戏多年制作、营销的困扰，受众很不稳定，玩家对“洛川”等游戏的预期也一片混乱，玩家的举动，像吃了街头麻辣烫后抱怨又辣又不上档次。单机游戏次文化云集，中性的日式RPG，死宅的美式RPG，半大小子FPS，老爷架子的战略，自命不凡的独立，虽然每个圈子在大文化环境里都有种种负面印象，但每个圈子基本是各玩各的，有时有所交叉，多少能把日子过下去。“洛川”之前，《新剑侠传奇》这类游戏曾经尝试过依靠楚楚可怜的成本做出面向大众的作品，结果一败涂地。“洛川”不过退守阵地。从《007黄金眼》的Source引擎复刻或者《塞尔达传说》粉丝高清重置这类举措上看，复刻是一件非常保险的做法。就算变成“新仙剑”那样，销量也不糟。《侠客风云传》在制作后还有DLC的活力，这也算撑到10年代中期，国产单机游戏终于摸出一点点出路。

从个人角度来说，我不太接受“洛川”。“洛川”缺少古朴和韵味，还没有老群侠传看得舒服。即便它有“复兴”河洛三部曲的水平，也过于原始，离完善尚有距离。举个最简单的例子，《口袋妖怪》和《空之轨迹》里钓鱼场景在地图上自然而然，信手拈来，而“群侠传”永远要开个场景风格和地图脱节的学习机游戏式界面。这个细节上，它们已被拉开档次。

《洛川群侠传》虽然在《侠客风云传》的冲击下生不逢时（有点类似同期国外的《为战而生》完全被《守望先锋》歼灭），但它阐明了国产单机有复刻和同人作为出路。民间制作组可用类似的方法在《秦殇》《天河传说》以及《刀剑封魔录》上获取营养，回到起点。我希望这种方法可以为之后的国产制作带来些灵感，或挖掘些人才。尽管《洛川群侠传》并不具有类似的潜质。

《暴击英雄》：并不太另类的另类狂欢

《暴击英雄》是一部二线的国产单机游戏。风格很是复古，横版，热血，节奏快。它的制作人有《梦幻西游》的经验，快餐式名著的内容横贯游戏始终。作为独立和主流制作的交界，《暴击英雄》颇有值得讨论的地方。

这部卡通游戏《暴击英雄》虽然是三国背景，游戏中的人物却基本全是性别反串的。御姐关羽，萝莉张飞，这类看似另类的设计，在二次元里已经算是见怪不怪。来自邻国的《恋姬无双》《一骑当千》里性别错乱的人物已经算是陈词滥调，中国台湾独立游戏制作组未完童话的《御界神纪》主题是性别反串的上古神话，也说明这类作品在华语圈子里也比比皆是，《暴击英雄》并不另类。至于剧情，完全是正史套上些幻想故事，写起来不大有难度，玩家也算看个热闹。

《暴击英雄》里，玩家通过进行不同的关卡以解锁新的





左上 “洛川”的画面缺乏质感，人物好像纸片，甚至比不上原版《武林群侠传》

右上 游戏场景缺乏想象力，十分枯燥

左下 这是Satellite Reign的画面——上帝视角也不都那么糟吧

右下 “洛川”游戏里有很多看上去像后加的图片，可以看出游戏反复修改和增减内容的痕迹





英雄，利用不同的英雄组成团队以挑战新的关卡。关卡中，游戏通过快速切换英雄使用技能以造成连击，获取物品并升级人物。这个流程，在各类ARPG和ACT中很常见。游戏的细节上有很多闪光点，比如某些关卡里极简的对白和连续的长镜头给人带来的畅快淋漓的味道，或是张弛有度的打击音效。在游戏宣传中，可以看到制作者对动漫电影的借鉴。游戏试图在观赏性和娱乐性上下功夫，同时降低难度，经过短期的上手后，玩家可以行云流水地将游戏进行下去。

游戏关卡设计上，试图增加变化和多样性，比如电脑对手种类、连击要求以及时间限制和对旧有关卡的重新挖掘，从被Boss虐到后期能力上升轻松虐Boss。这本身就是东方游戏的长处，玩家不会感觉到西方ACT的重复无聊。但另一方面，就算在IGF捞到洋大奖，游戏的美术设计和剧情依然薄弱，看似卡通夸张，实则俗得让人起鸡皮疙瘩，仅有的四处露丑的幽默感在当代也常见到腻味。而游戏中看上去很花哨的动作设计，实质上从《天外魔境》到《罪恶装备》里比比皆是，常可以看到参考的味道。等级升上去干掉Boss之后，游戏的价值会被削弱大半，缺少些玩味空间。

这个游戏的标题听起来像无关痛痒的卡通小游戏《痛击英雄》或《爆枪英雄》，类似的连击系统也能见到《女神侧身像》和《穿越领域计划》的影响。因为它是iOS和PC的多平台，这部游戏也继承了手游的许多优缺点：节奏快、游戏简单、变化繁多，可以煽动玩家刷刷刷的欲望。结合当代背景谈，这种麻雀虽小五脏俱全的设计反而是国内PC单机最欠缺的。单机不缺大作和野心，但理想主义换来的只是无疾而终或虎头蛇尾的作品。另一方面，手游平台市场成熟，制作经验完备，却匠气太足，构思平庸。《暴击英雄》所能带来的两大平台的嫁接，或许能将两者各取其长。虽然目前并无重大突破，但希望这类游戏的出现能实现界内两个板块的交流。

和之前提到的《洛川群侠传》这类复古不一样，这种有些宅味、日系、五脏俱全的小制作，似乎在华语界从未断绝过。未完童话和蓝天使制作组都是相对成熟的例子，同样Steam上受到好评的《高考恋爱一百天》也是一例，他们的活力一直很足。《暴击英雄》在市场上的位置让人想到曾经的《三国大战》和最后一部《三国立志传》。拿上一个顺手的免费IP，就可以打开尽情发挥的空间。如果某天国内环境真能宽容到这一步，国产单机也算复兴了。

仔细想想，上一部单机界拿得出手的三国游戏，或许还是《幻想三国志4》或《云之遥》。当年两部魏晋轩辕和夸张的神魔幻想被反复嘲讽之后，尝试了各路题材，我们还只能回到三国。

另外值得一提的一点，是《暴击英雄》在Steam上成功发售。进军Steam的确是国内小制作近两年的局势，国内通过相对低成本的制作在国外中产阶级的腰包里分一杯羹。虽然类似的草根制作良莠不齐，青睐之光的路也异常坎坷，但如果这些举措能完成中国界内的资本积累，对未来单机的发展，多少还是有利的。

结语

纵观这两部游戏，可以说喜忧参半。一方面，我们告别了《凡人修仙传》和《新剑侠传奇》时期的3A大作情结，告别一战成名的白日梦，转向试图将游戏做小，在游戏本身上下文章，算是回到了一个发展中国家游戏界应有的样子，也是回到单机游戏的“起点”。但在另一方面，我们又不得不从零做起。

国产游戏算是进入了大小年循环，有去年的双剑，也会有今年上半年的萧条。回到起点是一件好事，至少我们可以腾出些时间仔细思考下手头拥有的资源以及如何用最快捷，最低成本的方式输出最想表达的内容。2D、卡通和回归游戏性只是在客观条件下的一个合理起点，但下一步呢？









左上 《暴击英雄》的制作者有《梦幻西游》的背景，但这部作品里有许多“梦幻”里不能放的内容

右上 战斗系统强调连击，有合适的门槛和研究空间

左下 对话框并不难看，现在依然被各种Wii U平台的日式游戏常用。前几年国产游戏试图摆脱对话框，结果却一塌糊涂

左下 国产游戏转了一个大圈，终究回到2D和各种传统的游戏模式

又是未来战争？

文 | 科曼奇复兴计划

使命召唤：无限战争
Call of Duty Infinite Warfare
制作： Infinity Ward
发行： Activision
类型： 第一人称射击
发售： 2016.11.4
平台： PC/PS4/XBOX ONE

如果一个射击游戏系列，连续做了4版不同风格、不同平行宇宙的未来战争游戏，然后告诉你这个系列的下一作还是未来战争，你一定会好奇，他们还做得出来么？然而动视旗下的Infinity Ward（以下简称IW）用他们最新的《使命召唤：无限战争》告诉我们：我们只需要把故事背景从“近未来”推至“遥远的未来”就可以了。

简单易懂的游戏剧情

首先，让我们看看官方给出的游戏故事背景，由于地球人口增长和工业扩张，导致地球上自然资源枯竭，而《使命召唤：无限战争》（以下简称CoDIW）的故事便发生在这之后。地球上的居民依靠建立在太阳系其他星球和小行星上的殖民地资源生存。然而外星球上建立的殖民地的价值被好战分子发现，一群暴乱分子退出联合国太空联盟，成立了反派组织The Settlement Defense Front，The Front被视为一股“法西斯力量”。由于多年以来联合国太空联盟未能剿灭The Front组织，陷入了可怕的僵局，导致整个太阳系处在战争的边缘……

好吧，如果你是一个纯PC平台的玩家，这个剧情可能看上去有点复杂，那么我建议你去玩玩PC上的《最高指挥官》，PS主机上的《杀戮地带》系列，或者去看看最近几番的《高达》系列动画你基本就会秒懂游戏的背景了。说白了就是一帮人离开地球太久后突然中二的觉得自己已经不是地球人了从而反过来跟地球人撕X的凄惨故事。这是一个被各种影视和游戏作品用烂了的题材，正义的一方一般是手无寸铁，代表自由和民主，除主角外全是战五渣的地球联邦军。反派则是武装到牙齿、科技领先地球军一个世纪的太空殖民帝国，还是个独裁政府，还都是各种改造人组成。然后因为羡慕嫉妒恨等各种原因决定不宣而战，人类部队瞬间被打的妈妈都不认识，只能祭出最终杀招：主角附带一艘“融合了地球政府最强科技”的宇宙战舰或者战斗机器人。然后结局一般是主角凭借自己的努力和主角光环，带领着一群可有可无的小弟成功的按照套路粉碎了敌人进攻的阴谋，然后不出所料，还干不死反派大Boss，于是地球军和殖民者陷入停战，等待续作/新番中再战。原谅我脑洞大开，但是从目前的情报看，CoDIW怎么看都像是这种剧情。当然不知道IW会不会突发奇想整出个不一样的结局。不过

结局把大反派写死，是不是就没法出续作了呀……

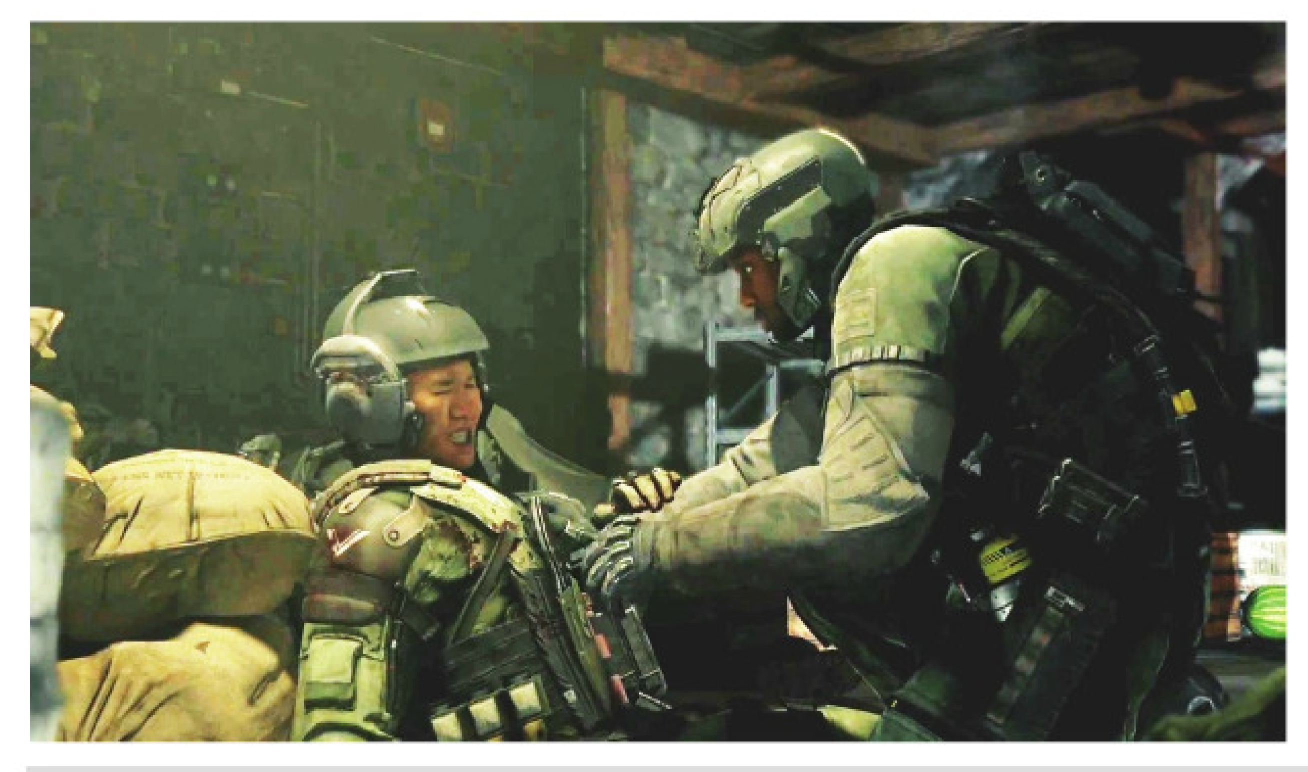
似乎没太变的游戏系统

在看这次公布的预告片的时候，我在脑海里生成了一个“应该能看到的场景”列表，然后一一的在这张表上划对勾：天降部队，平民被屠，Check；新闻播报，Check；磁性美国男人声音对白，Check；正义部队被屠，Check；正义部队伤兵满屋，Check；“Oh My God”，Check；主角开飞机，Check……直到主角开飞机瞬间飞向天空，然后进入了近地球轨道，与其他拉风的飞船一起与反派的太空战舰对轰，等等，这好像有点新颖啊，然后Likin Park风格的主题曲想起，Check；一堆交战的镜头，Check；结束。

所以从上面可以看到，除了“与反派的太空战舰对轰”外，本作目前披露的部分应该与CoD前面几部作品没什么太大区别。一样的脚本，一样的大场景，一样的载具驾驶，甚至一样的音乐风格。所以不出意外这一代CoD基调应该与前几部差不多，所以游戏质量“应该不会太差”。剩下不同的“战舰对轰”部分则很有可能是本作出彩的地方。因为目前官方放出的消息不遗余力的宣传本作的重点是“太空”，主角是一艘太空战舰的舰长，带领自己的舰队迎战前来进犯的The Settlement Defense Front部队。预告片中大约有20秒的镜头反映了太空空战、失重环境下的移动解谜等元素。虽然这些早已被例如《死亡空间》《无主之地》等太空类型的游戏用滥，但是出现在CoD当中的确比较少见（当然CoD Ghost中那一点桥段可以忽略不计）。还有上一代严重拖慢游戏节奏的战斗机器人也出现了，希望他们在这一代不要继续充当皮糙肉厚的游戏节奏毁灭者。

正片在最后的几十秒！

在视频最后的几十秒后，我们终于看到了（其实早先也泄露了）本次唯一让老CoD玩家买这代CoD的理由：《使命召唤4：现代战争高清重置版》！据说此次IW将高清重制CoD4代的完整单人+多人流程。并带有10张经典的多人对战地图，只要你多掏点钱买同捆版就可以。听到这个消息，你还敢问我这游戏该不该买？作为CoD划时代的转折点，CoD4现代战争是毫无疑问是当代FPS经典中的经典。这次重置版不仅重新提高了画面质量，支持高清屏幕，还……等等，貌似这就是全部的改动了吧……从演示视频来看，经典的第一关货轮机降中游戏的贴图更加的精细，光影效果更加出众，爆炸效果也更加逼真。就冲着4代重置版来看，本次CoDIW无论对于老玩家还是新玩家来说都是绝对值回票价的。我唯一的疑问是，动视，你能不能单独卖CoD4重置版？这样我就不用买那个看起来没啥意思的《无限战争》了。P





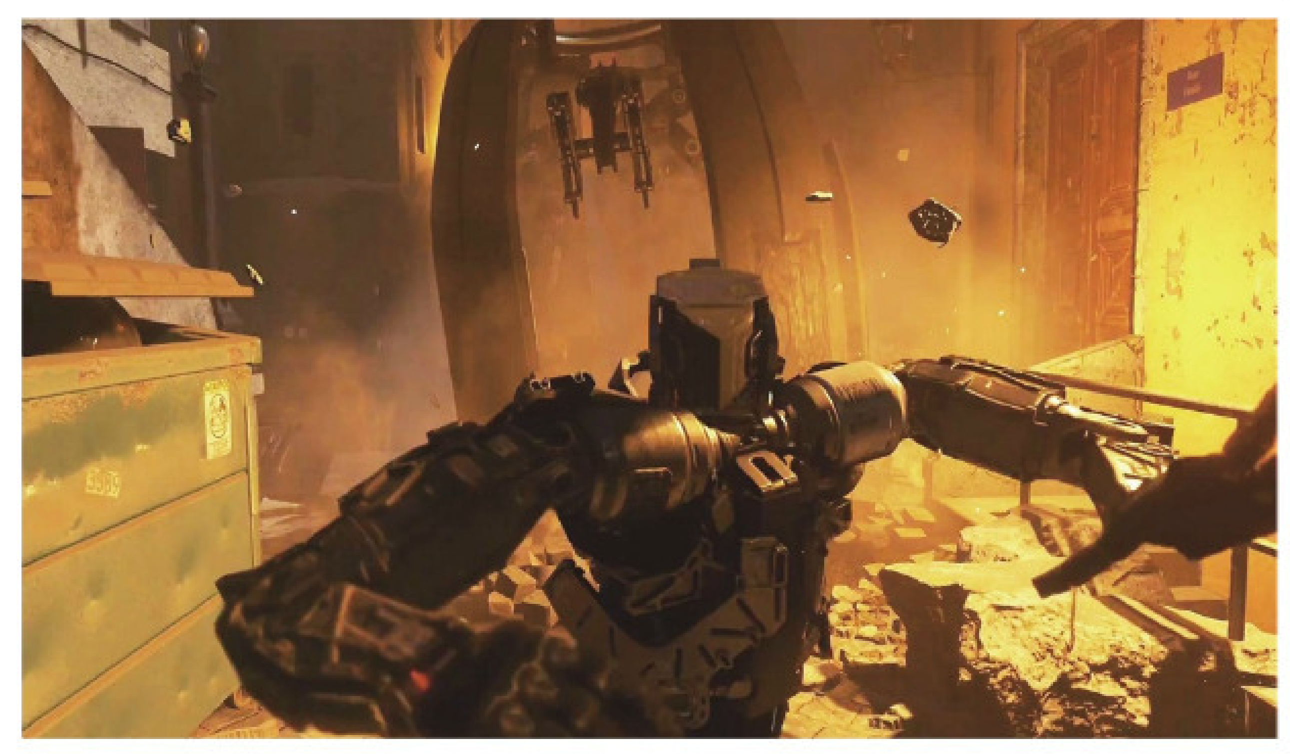
左上图 又是城市被毁，友军受伤，这个场景似曾相识

右上图 然而这才是正片！

左下图 本作的战机操作感觉与之前使命召唤大同小异，甚至连内部仪表都差不多，但是能飞到太空里战太空母舰，这性质就变了

右下图 您的敌人“耐打的机器人”已经上线





进化的战锤与消失的节操

文 | 科曼奇复兴计划

战锤40K：战争黎明3
WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR III
制作： Relic
发行： Sega
类型： 即时战略
发售： 2017
平台： PC

战锤系列桌游作为一款长盛不衰的高逼格桌游，一直以来是上等桌游玩家的专属。所以对于大部分的普通游戏爱好者来说，PC或者主机上的战锤游戏就成为一种不错的替代品了。也正是这个原因，战锤的原版权方游戏壁橱一直不遗余力的与各种游戏制作室合作推出战锤主题游戏推（赚）广（版）战（权）锤（费）。其中，Relic制作室的《战锤40K：战争黎明》系列应该是玩家们最耳熟能详的系列了。游戏利用RTS的方式生动地还原了战锤的故事，玩家带领战锤40K世界观内的不同阵营征战战场。而最让人家津津乐道的莫过于各种激烈的战斗场景以及华丽的格斗处决技。但可惜的是，在《战锤40K：战争黎明2》之后，由于发行方THQ的破产，其制作方Relic在制作了《英雄连2》后便再也没有《战锤40K》系列的任何消息传出。不过最近新东家世嘉和Relic发布了令人振奋的消息，《战锤40K：战争黎明3》（以下简称DoW3）将于2017年正式发售。

回归大阵容战斗，融合2代系统

本次公布的消息让很多DoW系列的老玩家振奋，因为官方宣布DoW3将回归DoW1代的大规模部队战斗模式。众所周知，DoW1时代的游戏是传统RTS模式，战斗以大班组形式进行，每队部队有大量的步兵，可以装备不同的武器，混战时场景十分宏大。到了DoW2，官方引入了更强大的掩体系统和格斗系统，却将每队部队人数削减至3到4人。战斗由1代的大规模混战变成了小规模的掩体巷战，这多少让很多和笔者一样喜欢大场面的玩家感到十分不适。本

左图 与前作相比本作的地形得到了简化，以适应大部队战斗

右图 前几作备受好评的轨道炮这次毫无意外的会出现在游戏中





次DoW3回归1代的大规模战斗，同时将强化DoW2中出色的掩体系统，势必将产生新的化学反应，给我们更好的游戏体验。

游戏还引入了DoW2中战役的升级机制。一般战斗中玩家控制的是普通级别的单位，但当普通级别单位积攒一定的战斗经验后，可升级为精英单位，对敌人造成致命的打击。比如星际战士可以升级为终结者战士，灵族女妖可以升级成丑角（精英级近战骚扰单位）等。玩家每场比赛可以选择3个精英单位加入战斗，同时游戏也支持类似于MOBA游戏的“Pick & Ban”机制。玩家在选择自己精英单位的同时，也可以Ban掉对方阵营中可能对自己造成更大威胁的单位。另外Relic还重制了自己的掩体系统，使其更易使用也更易被夹击和偷袭。这避免了DoW2中一个重型武器无限蹲坑的问题。另外地图也将进一步简化以适应大部队推进作战。值得一提的是系列最有特色也是战锤桌游最著名的史诗级单位在本作不仅得以保留，而且得到了空前的加强。本作将首次加入帝国骑士这一泰坦级别的重装机甲，其体型约是DoW2代无畏者机甲的4到5倍大，成为本系列历史上最大的单位。在放出预告片中，巨大的骑士机甲与灵族的骨灵机甲互相肉搏，令人大呼过瘾。

制作组的节操，是令人担忧的问题

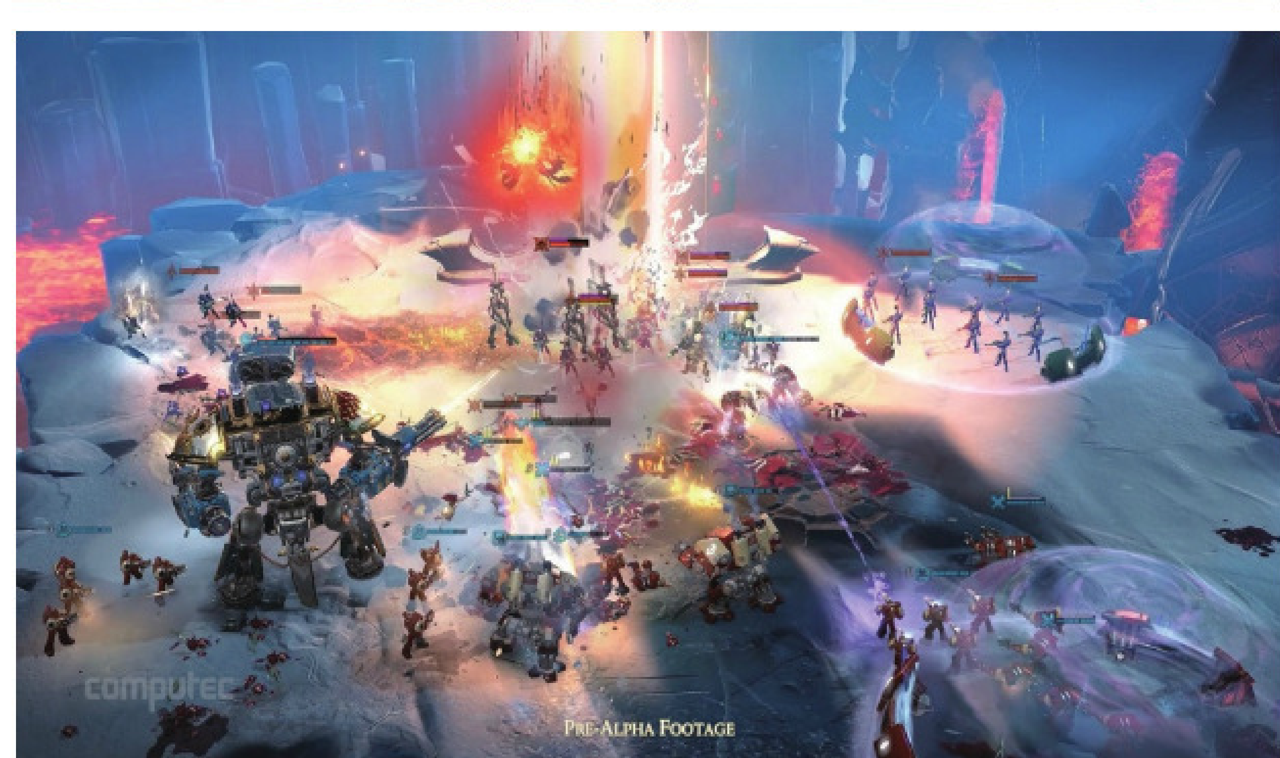
众所周知的是，在THQ晚期，由于各种原因，Relic的作品商业化气息浓厚。从DoW2的最后一个资料片《惩罚》开始，我们就发现Relic的游戏逐渐开始变为DLC狂魔。到了《英雄连2》时代，游戏的DLC加起来甚至比本体都要贵。本次DoW3公布后，很多玩家也提出了自己的担心。因为官方表示首发DoW3只有星际战士、灵族和绿皮3个阵营。而众所周知，战锤40K背景故事中的阵营十分多，如果完全按照背景故事制作，将会有十几个阵营。DoW1代是所有战锤40 K 游戏中阵营出现最多的，到最后一个资料片《灵魂风暴》时有9阵营。DoW2加入了1代缺失的泰伦虫族，但最后也只做了6个阵营。而以上两作在发售时都是4个阵营。所以我们不禁开始担心，本作要么可用的阵营会更少，要么会和《英雄连2》一样成为另一个DLC狂魔。阵营要钱，精英单位要钱，盔甲配色要钱，什么都要钱。那么我只能建议大家在游戏发售两年后再考虑购买了。

目前游戏的另一个不稳定因素是战役。众所周知Relic是出了名的“血鸦”战团的粉丝。在前作大部分的正传战役任务都是血鸦战团的独角戏，而很多后续的DLC任务却做得相当没诚意。本次放出的消息几乎没有关于单人战役的，不禁让很多其他阵营的粉丝捏一把汗。毕竟打了2代血鸦战团，相信就连星际战士阵营的粉丝也有些审美疲劳了吧。然而现在担心这些没有什么用，我们还是期待今年的其他游戏展会上Relic会不会给我们更多的消息或者游戏演示吧，也衷心的希望Relic在赚钱的同时不要忘记自己的节操。P









左上图 本作将首次加入泰坦级别的重装机甲

右上图 从目前的游戏实际截图看本作的战斗场景比上一作更加宏大，基本接近战争黎明1代的设定

左下图 每场比赛可以选择3个精英单位加入战斗

右下图 地图简化以适应大部队推进作战



黑客版GTA再度来袭

文 | 莽月飘零

看门狗2
Watch Dogs 2
制作： Ubisoft Montreal
发行： Ubisoft
类型： 动作冒险
发售日期： 2016.11.15

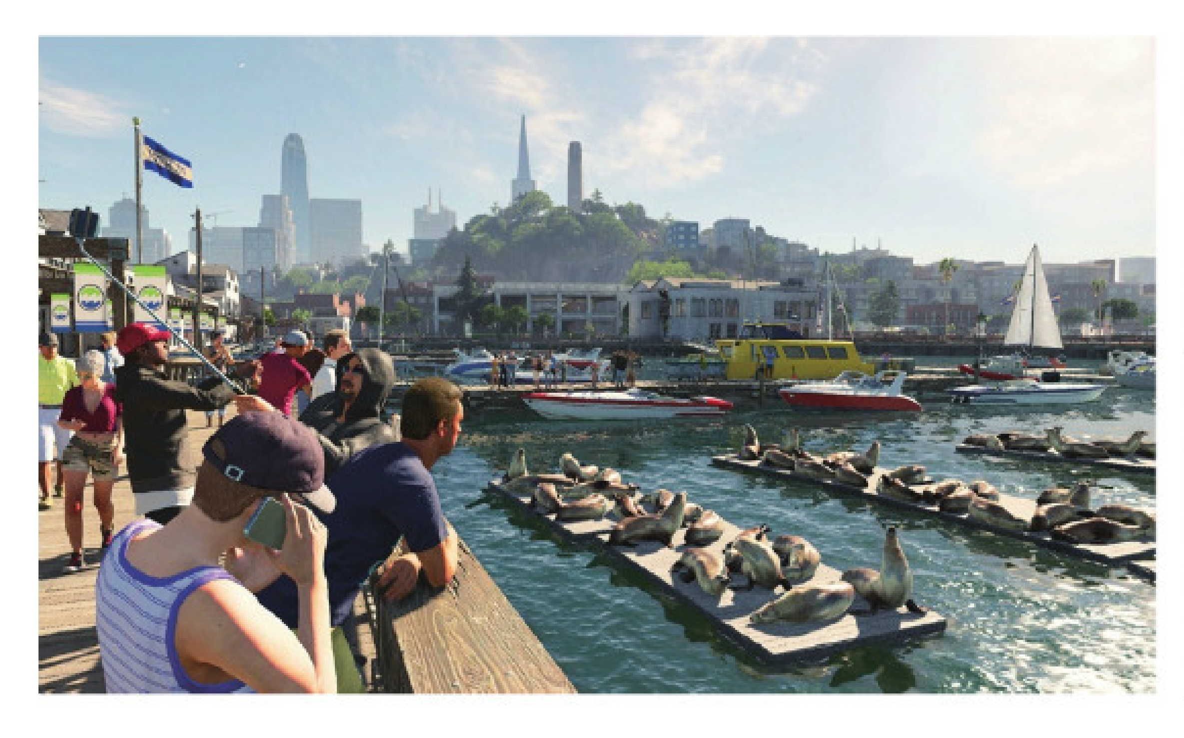
一年一度的E3大展如约而至，这一次诸多年货作品纷纷缺席，但精彩仍然不减往年，我们也见到了许多新作以及一些沉寂许久的精彩作品的续作，《看门狗2》正是其中之一。

《看门狗》是一款GTAlike游戏，自由的世界、无法无天的主角、犯罪与破坏等等是这类游戏最大的玩点，不过虽然游戏拥有足够的自由度，但随着越来越多的GTAlike游戏的涌现，游戏在玩法上却慢慢变得无聊起来。GTAlike类游戏缺少一些突破常规的游戏系列，《黑道圣徒》系列使用幽默和恶搞的方式来诠释，取得了不错的成功，《黑手党》系列用二战结束后那一段特殊时期以及特殊组织为背景去演绎历史，而《看门狗》系列则着眼于未来，以黑客的角度展现未来网络科技发达的世界中的犯罪和复仇的故事。时隔两年，该系列续作《看门狗2》在E3 2016正式登台亮相。

新舞台，新故事

《看门狗》的故事起于芝加哥，在芝加哥城，神秘组织通过中央控制系统ctOS掌控了全城所有人的信息，包括银行账户、通话内容甚至是交际圈。玩家扮演的黑客艾登·皮尔斯和一小部分黑客一样黑入ctOS并掌控了城市监视器系统。在一次无知的侵入ctOS机密部分并失败后，ctOS通过反监控找到艾登的信息，并制造了艾登7岁的侄女死于“车祸”的报复性事件，艾登也由此踏上复仇之路，玩家们可以跟随艾登一起进行一场精彩的高科技复仇之旅。作为续作的《看门狗2》仍然逃不开这样老套路，但这些并不是发生在芝加哥而是在旧金山。旧金山的市民们的一举一动仍然在ctOS的监视之下，玩家这一次扮演一个来自奥克兰的名为马可仕·哈洛威（Marcus Holloway）的黑人黑客，当哈洛威还是孩子的时候就被ctOS系统因升级而产生的错误运算被诬陷为罪犯，长大后哈洛威意识到依靠ctOS系统来管理和统治人类会带来更多的冤假错案，也束缚了人类的自由，因此哈洛威加入一个名为DedSec的黑客组织，展开了对ctOS的反抗，哈洛威也将终极目标瞄准了ctOS系统的发明者布卢姆。

游戏的舞台从芝加哥搬到了旧金山，当然现实世界中经典的地标性建筑仍然不可缺少，在《看门狗2》中玩家可以在旧金山风驰电掣驾驶着豪华跑





左图 游戏中有足够多的风景供玩家参观游览

右图 现实世界的经典建筑在游戏中并不少，旧金山的金门大桥必不可少

车兜风之余，看看风景也是一个不错的选择，游览一下经典的地标性建筑，比如金门大桥也会在游戏中被还原出来，玩家可以驾驶豪华跑车在金门大桥上来一场狂飙大戏，自然在经典的地标场景中的一些精彩任务也必不可少。值得一提的是游戏中的旧金山会被划分为六个区域，其中包括奥克、兰硅谷、市中心以及沿海地区，不同区域各具特色，不仅风景不同，路人以及跑车类型也不同，游戏拥有足够大的地图和细节丰富的风景与场景，玩家可以自由的在未来风格的旧金山城市中探索和游览。

更好的载具与全新的跑酷

虽然《看门狗2》的故事比较老套，讲述的仍然是对抗控制城市的ctOS系统，但游戏在各个系统中却拿出了与前作相比有质的飞跃的精彩系统。以前虽有诸多诟病，但其中最为令人恼怒的就是游戏的驾驶系统，游戏中的载具驾驶手感不高，而且操控性也并不好，这对于一款GTAlike游戏而言简直是致命的，而这一次游戏的驾驶系统和载具系统将会有大大的改善，玩家驾驶的并不是轻飘飘的纸片车，而是不同车型手感各异且操控性良好的载具。游戏的驾驶系统控制更加简易、操作更为得心应手，而且类型更加丰富，不仅包括经典的跑车，更有卡车、摩托车、快艇甚至是直升机等待玩家前去体验驾驶的乐趣。

在E3 2016的现场演示中，当进行了一些新系统的展示后我们看到，哈洛威驾驶着一辆红色敞篷跑车，利用手机定好任务点开启游戏中的导航系统后就开启了他的狂飙之旅，在简短的驾驶流程中我们可以深刻的感受到载具的转弯、急停、刹车等载具基本操作非常流畅。

当然载具系统的提升是意料之中的事情，游戏会加入全新的跑酷系统，这个才是这一次的最大惊喜。这一次的跑酷系统并非像《刺客信条》系列那样夸张，毕竟这是一款接近现实题材的游戏，不过玩家仍可以利用跑酷系统在游戏的城市中奔跑跳跃，对于一些障碍物也能够非常顺畅地越过，有高低落差的建筑玩家也可以自由通过。在现场演示中我们就看到主角从一个较高的建筑顶上跳下，一个精彩的前滚翻抵消落下后的冲击力保护着主角不受伤。在另外一段演示中我们也可以看到主角快速的通过跑酷穿越障碍抵达目的地，而对于一些任务来说跑酷也会占到相当重要的位置，虽说不太可能像《热血无赖》中穿街越巷砸翻菜摊子、踢坏木门的跑酷那么酷，而且目前对于跑酷信息较少，但我们有足够的理由去期待跑酷系统在游戏中的精彩表现。

精彩的黑客战术

黑客战术是游戏最大的特色，玩家不仅可以使用枪械和敌人进行对抗，更重要的是玩家可以使用黑客技术利用高科技手段与敌人周旋。前作中经典的小玩意儿自不必说，这一次会有更多有趣的黑客技术帮助玩家对抗城市的管理者们。在现场演示中我们看到，玩家使用手机控制了远处的一辆跑车，跑车原地转了几圈之后撞上了围墙，倒霉的车主则大呼小叫地跑向肇事地点，滑稽而有趣。随后主角用手机控制了一辆平台升降车，让平台升起，而在后面完整任务的演示中我们也可以看到玩家利用手机控制了升降平台去抵达下一个任务点，由此我们可以推断玩家可以利用手机以及一些相关的载具和物品来抵达一些原本不能达到的地方，这种方式也很有可能是任务中的常态操作。

游戏中的黑客小部件和小器具也是游戏中的精彩亮点，在后半段的任务演示中我们就看到主角在夜幕的掩护下使用黑客技术将有用信息盗取的精彩场面。哈洛威站在目标建筑对面的吊台上，随后哈洛威放出了无人机，此时玩家操控无人机来获得建筑物内部的关键信息，玩家可以控制无人机的摄像头对建筑内部的人进行信息扫描，也可以观察建筑内部的布局，更可以去获取警



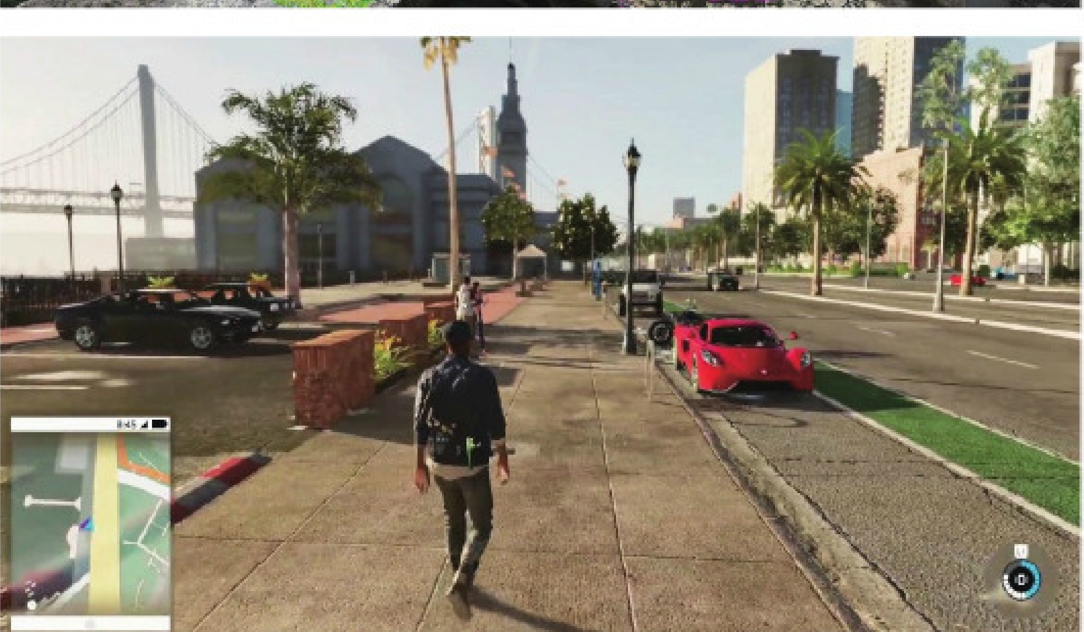


左图 驾驶是游戏中最重要的一个环节

右图 利用跑酷系统在城市中奔跑跳跃









左上图 比枪更厉害的武器是手机和网络

右上图 与前作一样，可以通过扫描显示路人信息

左下图 开放世界自由行

右下图 战斗系统仍然会以掩体为依托进行射击

卫和安保措施等战斗相关的信息，甚至无人机还有热像仪模式来发现藏在墙体等物体后的敌人。很快哈洛威就找到了存储资料电脑的位置，但是警卫也守在不远处，随后和前作一样，通过瞄准建筑内的摄像头来获取摄像头控制权，然后获得无人机所无法观察到的死角位置的影像，通过建筑内部的摄像头来获取关键人员的电话记录、个人信息等有用信息。

收集到了足够的信息之后玩家就可以依靠这些信息来制定自己的行动计划并付诸行动。哈洛威通过吊台来到目标建筑顶，随后设置了诱敌器将巡视的守卫从进入建筑内部的必经之路上吸引开，通过黑客技术将电子门解锁后成功计入建筑内部，但这里的守卫更多。哈洛威在一处角落隐蔽并观察情况，前方有两名守卫并不好对付，哈洛威切换出电子电击器，首先扔出诱敌器吸引守卫的注意，让守卫背对自己，然后向远处的那名敌人扔出电击器将其击晕的瞬间哈洛威已经神不知鬼不觉的来到了那名较近守卫的后面，精彩的绞杀将其放倒干净利落颇有大光头47的风范。

顺着楼梯来到楼下，躲藏在摄像头死角处的红色跑车尾部，扔出遥控机器人直抵数据存放处开始下载数据。但很快守卫就发现了玩家的下载机器人，玩家此时不得不出击，将被机器人所吸引的敌人消灭掉。我们看到游戏中的战斗系统，仍然会以掩体为依托进行射击，消灭敌人后逐步推进到下一个地区仍然找掩体进行推进灭敌行动，与其他第三人称射击游戏没有太大的区别，但是这里面的黑客技术却极大地增加了战斗的精彩程度：玩家与敌人对射之后利用黑客技术操控之前玩家所躲藏的那辆红色跑车，让红色跑车疾驰而出将一名玩家无法用枪射杀的敌人撞飞。此时资料已经下载完毕，玩家使用跑酷从建筑物中飞奔而出，随后抓住滑索从高楼大厦一跃而下，平安抵达地面。

结语

《看门狗2》在前作的基础上进行了一些创新，当然创新方面只是微创新，大体结构与前作一致，但这些小小的微创新让游戏变得非常鲜活，黑客技术与战斗系统很好的融合、跑酷系统与地形结构的互相配合、载具系统的完善等等都是《看门狗2》为我们带来的令人欣喜的特点。在这里值得一提的是，游戏还会有多人模式，玩家可以选择线上和线下模式进行游戏，玩家可以与其他玩家共同完成任务，当然还有PVP内容，其中包括竞争模式和黑客模式。

当然，游戏的不足不会在E3 2016上暴露出来，但在游戏展上并没有向玩家们展示而游戏中却必然有的部分却值得我们担心，故事与任务结合过度是否很好、小任务是否有趣、主线故事是否单薄无趣等等这些问题只有游戏发售我们才能够知晓。P





左图 玩家并不孤单，在多人模式中可以与其他玩家一起游戏

右图 展会上的玩家体验并不会暴露游戏中的不足，许多关键要素还是要等到正式版才能知晓


评论
战争机器终极版
忍者神龟：曼哈顿突袭
镜之边缘：催化剂
旗帜传说2
勇闯银河系
盐和避难所
救世者之树
PLAYED

老酒新瓶别样醇

文 | Wizard



初次看到这个名字还以为是本系列的完结篇，一看才知道这是一代的重制，说到重制，这几年不知道是编剧们灵感匮乏还是什么原因各大厂商纷纷走上了重制游戏的道路，比如史克威尔的《最终幻想》系列、卡普空的《生化危机》系列，还有最近越看越像捞钱之作的《死亡岛终极版》。其实炒冷饭没什么不好，一方面玩家愿意玩到更高画质的老游戏，另一方面对于开发者的制作也更加的轻松，只要品质过得去，炒冷饭又何乐为不为呢？

老瓶装新酒

重制版更换了引擎，重新制做了过场动画，甚至连人物配音都是用原班人马重新配音的，相比某些游戏仅仅改了贴图光影就明目张胆的的自称重制并发售，

“战争机器”显得诚意满满，听着那些略显老态的配音你也会觉得这个重制版值回票价（“战争机器”1代到现在将近10年），而且画面上本作也弥补了PC玩家相隔10年才再接触到该作的遗憾（从2代开始成为XBOX独占游戏），达到了次世代的标准。同样的剧情不一样的体验，由于重制了过场动画，

战争机器终极版
Gears of War Ultimate Edition
开发： The Coalition
发行： Microsoft Game Studios
类型： 第三人称射击
平台： PC/XBOX ONE
发售： 2016.3.1
售价： 87元（国区Win10商店）

整部游戏给人一种陌生又熟悉的感觉，即使已经对游戏剧情了如指掌，也会让你有对这个剧情再刷“N+1”遍的欲望。

贯彻暴力美学

“战争机器”系列要问什么最吸引玩家，除了出色的手感外应该就是它的血腥程度了，早在2006年的初代血腥程度就已经是同期游戏里数一数二的，你可以清楚的看到被重机枪打成两截的敌人尸体的内脏和骨头，而将这款游戏的暴力元素展现的淋漓尽致的标准便是主角队伍的制式武器——骑士突击步枪。

这把枪又称作链锯枪，对，别人枪下挂刺刀，他们挂电锯……

而且这个链锯没有任何限制就是当做刺刀用的，按住近战键冲到敌人面前，很快你就能看到番茄酱四射的画面，如果说初代对这些暴力元素只是牛刀小试的话，2代的数十个终极动作就是彻底放开下限了，各种你想到的想不到的动作在你眼前呈现，绝对会给你一种畅快淋漓的震撼体验。

各具特色的武器

“战争机器”的武器走的是精悍路线，不像某些射击游戏除了枪模的差别外手感并无太大差别。骑士突击步枪上文介绍过了不再赘述，除此之外还有兽族突击步枪、狙击、霰弹、榴弹发射器等武器，武器不多但是各有千秋，最具特色的是一把被称作黎明之锤的“枪”，这把枪在游戏加载的提示中就有个特殊的要求，必须在室外并且拥有制空权才能使用，换句话说，这个武器其实是卫星武器的地面瞄准终端，如果你玩过“红警3”的话里面的雅典娜炮就可以作为参考，视觉效果差不多，而且伤害巨大，虽然在剧情模式里是和COD前几代火箭筒一样的存在——打特殊目标用，而且特殊目标出现时地图上肯定会有这个武器。

关于手雷，“战争机器”算是最早有轨迹标识的游戏之一，你可以在丢手雷之前就能看到手雷飞行的轨迹以及预计落点，增加了玩家手雷的准确度。不过如果你认为该作的手雷只能用来扔的话那就大错特错了，如果你将武器切换成手雷并且冲到敌人身边按下近战的话，你就可以把手雷挂到对方身上，不过在剧情模式里不要挂着高机动的近战兵种身上（比如苦役兵）这是忠告，而且挂完后要赶紧跑开，不然你会和对方同归于尽的。

关于换子弹，与一般射击游戏的换弹不同，“战争机器”系列有个主动换弹的机制，当你按下装填键是会出现一个进度条，进度条中间会有一个白块，当进度条走到白块那再次按下装填键可以立刻完成装弹并且为枪械暂时增加30%的伤害，不过如果按错，本次装弹时间翻倍，当然你也可以选择不做任何动作等进度条走完完成装弹。

紧张刺激的PVP

《战争机器终极版》收录了初代所有的地图并加以重制，对战模式有歼灭战、夺点站以及普通团队重生战，值得一提的是黎明之锤在PVP里是可以使用的，不过会出现在特定的位置，需要开始游戏后去捡拾，一旦对方捡到黎明之锤，最好躲到屋子里等他武器没电了再出去吧。

关于链锯枪，PVP里双方都可以选择骑士突击步枪，那么当两个人同时决定要把对方锯成两半怎么判定呢，里面的角力系统就派上用场了，双方会链锯相抵然后就是玩家拼手速的时候了，火花四溅，观赏效果还是很不错的。手速慢的话结果可想而知，不过给个忠告，PVP里还是少用链锯和终结技的比较好……因为这俩都会有一个相对较长的动画，也可以叫做硬直，很容易在你击杀对方的动画结束后被人以同样的方式击杀。

一些问题

开发商的主管Cam McRae表示，PC版的游戏细节普遍提升了10%～30%，人物模型的多边形数量增加了将近一倍，纹理也更加的清晰细致，另外游戏还提高了DX12的使用，买了1070/1080的小伙伴们可以体验到更加优质的画面了。尽管画质全面提升但在发行之初还是遇到一些技术层面的问题，比如游戏并没有对N卡的G-sync技术的支持，导致开启该选项时会画面失常，而A卡甚至会出现卡顿和掉帧，不过这些都被后续的补丁解决了。

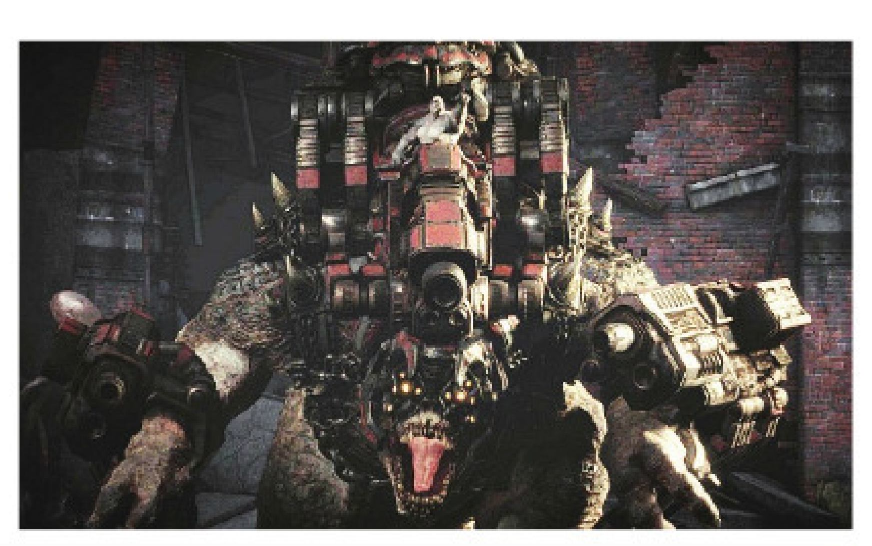
对于大陆玩家来说，最需要解决的就是下载问题，Windows应用商店已经被国内玩家诟病很久了，虽然在2016年5月4日开放了国区购买，但是下载问题却依旧没有改善，下载速度超级慢不说一旦出现下载错误的提示就要重新下载，而且《战争机器终极版》有着五十多GB的体积，这让下载该游戏成为了“有生之年”系列，可以说如果这个游戏在中国销量不好，那一定是微软应用商店的锅。

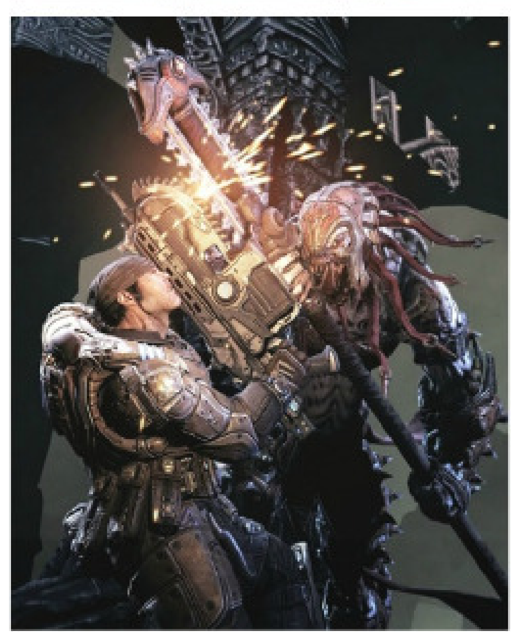
结语

这是一款对于大陆玩家来说无论是价格还是游戏性都称得上是写满了良心的游戏，当然前提是你能把游戏下载下来，总的来说这或许可以称得上是微软在继《光晕士官长》后又一激动人心的重制游戏。P











左上图 人类与兽族在人类殖民地——Sera行星持续数十年的战争，惨烈程度可见一斑

中上图 “事变日”（Emergence Day）之后被黎明之锤焚烧过的惨像，大部分人类平民四处流浪面临着黑夜和死亡冰雹的威胁

右上图 颇有特色的Boss“小子！看什么看！没错说的就是你！”

左下图 链锯角力——考验你手速和键盘强度的时间到了！

右下图 多样的敌人极大地提高了可玩性

忍者神龟：曼哈顿突袭

文 | 时渡



白金工作室和其他的独立工作室一样，作品总是会受到资金的制约，但它却有一个非常显著地特点：不管有钱没钱，就是要把各种的流行元素加进去，显得游戏分量十足。有钱的时候自不必多提，白金工作室（只）做动作游戏这些年，各个元素间的协调还是颇有功力的。尴尬的是一旦做游戏没钱，还非要搞一堆各式各样的花样，就很难做出效果，要么做成了鸡肋，要么各个环节衔接粗糙，体验凌乱。前一段时间的《变形金刚：毁灭》就已经显现出了制作习惯和资金的双重作用下的弊端：断层的关卡体验和几乎令日式动作游戏蒙羞的Boss战，令其虽然动作系统优秀但总体表现平平。而白金接的另一份活——《忍者神龟：曼哈顿突袭》，则通过“四人合作”与“沙盒动作”等所谓“卖点”让我们看到了在白金制作惯性导向下的另一结局：它的Boss战很爽快，但攻关体验……简直就是一坨X！

忍者神龟：曼哈顿突袭
Teenage Mutant Ninja Turtles Mutants in Manhattan
开发： Platinum Games
发行： Activision
类型： 动作
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.5.24
售价： $35.73

简陋的关卡

《忍者神龟：曼哈顿突袭》在发售之前给了玩家许多期待的理由：神龟们发现阴谋维护和平的剧情、出色的动作系统、沙盒地图、数量繁多的探索项目和富有乐趣的四人合作模式。但大家也都明白，制作人画的饼越大，成品缩水概率也越高，所以我们也不是没有一个心理准备。但是实际的游戏内容却实在是缩水过度了令人不能接受。

就自由度而言，虽然游戏打出了沙盒的旗号，但也只不过是在一些关卡中给予玩家一块区域不大但可以自由移动的地图，房屋可以攀爬，某些物品可以利用罢了。而其中比较突出的缺陷是素材的重复性太高。城市的高楼、下水道管道、港口运输箱等等场景都有大量重复连颜色都懒得换的物体，令人不禁怀疑制作这些重复物品很多的场景是不是有意为之。但就连这“半开放”场景都算不上的地图也不是每关都有，下水道就明显是由A至B的线性地图。

本作是关卡制的动作游戏，对开放场景就没有太高的要求，毕竟关卡制就是以攻关为主，玩家并没有多少余力在打斗之余找找场景中到处闲逛。而本作也确实没有什么隐藏要素，就是每一关有一两页（没错是页）漫画，从某种角度来说也算是为了玩家考虑?

在攻关流程的设计上本作相较于常见的动作类游戏有了一些改变。以往的关卡制游戏是以场景的





左图 “四只神龟的体色、相貌、表情等等都是有一些区别的 ”。但一个不够分量的剧情，却使玩家连神龟本身都懒得关心，更别提他们有什么不同了

中图 攻击的判定略微有些瑕疵，在平砍上一般还看不出来，但用肉眼就能看出很多忍术在画面中的招式范围和实际的攻击判定范围不是相吻合的

右图 关卡准备画面可以调整每一个神龟的忍术和不同作用的护符，有点耐心基本可以调试到自己期望的职业组合。而比较可贵的是本作并没有所谓的武器护甲等装备的升级替换系统，从根本上避免了一些问题的出现

变化推进流程，但由于本作每一关的地图性质是从最开始就可以前往任意的位置，所以游戏就采用了另一种推进流程的方式，也就是看起来诚意满满的随机任务式推进流程。

在游戏画面的中央上方有一条通往Boss的进度条，玩家操作神龟完成各类任务，每一个任务都令进度条得到一定程度的增长，当进度条充满最终的Boss地点也就显示了出来。这种任务模式优点和缺点都很明显：玩家不会知道下一个任务是什么，能很好地维持游戏的新鲜感，也同样很适合本作的地图形式，因为任务形式和任务地点都是随机的，就免不得在整个地图四处跑路，配合每一关短短二十分钟左右的时长显得很紧凑。而这种做法带来的缺陷一是各个任务基本是独立的，不会有什么连贯性，时不时的会有断层之感。而另一点缺点便是关卡也基本不可能有什么大场面和比较震撼的场景。但很遗憾的是，《忍者神龟：曼哈顿突袭》实在是太缺钱了，在任务的种类和质量上都没有达到及格线，堪称简陋。任务无非是“拆炸弹”“运武器”“清据点”几样，在最初的几关还能让玩家乐呵呵的参与，但是一旦套路摸清了就恨不得跳过去直接打Boss。每一个任务也没有体现出应有的深度，像是清理据点，每一个据点只有三个小兵，打完了据点就清理完毕，这类任务刷上几次就会感到其强行拖流程的本质。

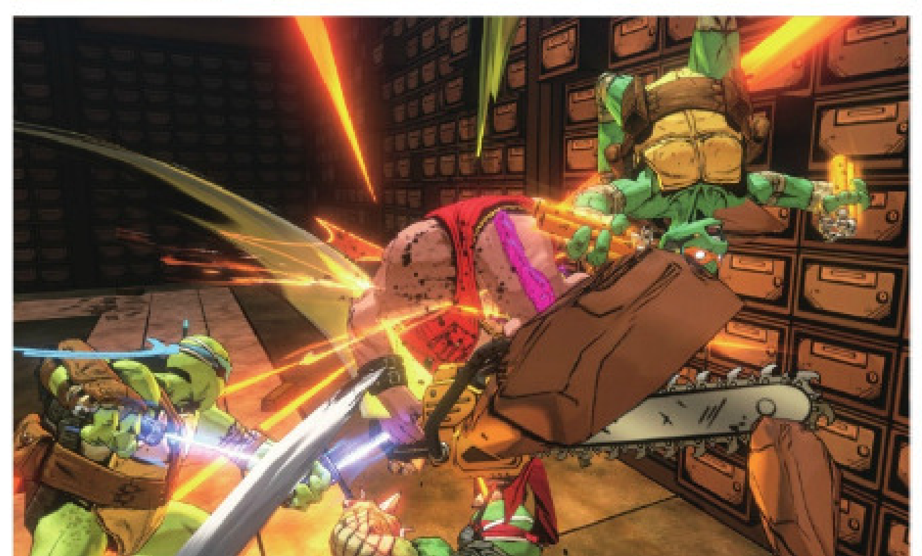
混乱的合作模式

玩家对一款动作游戏的最根本需求无非是“流畅”，打击感、华丽程度等等则是次一级的需求，这一直是我对动作类游戏的看法。但本作却似乎颠覆了我的观点，因为本作的确是一款操作顺畅、连招丰富、打击感不算差的作品，但玩起来却还是一点都不爽。

这归根究底就是因为本作的四人合作形式。要知道本作的每一个神龟都有自己的独有连招，四种可调换的忍术和不同神龟间的合作连击，而每一只神龟的招式也确实华丽度满点。但四只神龟一起连招还会爽快吗？绝对不会，你只会发现画面变成各种颜色糊成一片还不断地闪烁，时常判断不了敌我状态甚至是自己的位置。招式分辨不清的问题在各个难度严重程度不同，难度低一点的时候，四个人都会感觉自己还没做什么呢一片小兵都死掉了，还不如自己一个人打的爽，而难度高的时候大家又都会因为画面太乱根本分辨和回避敌人的伤害而莫名死亡陷入“被同伴复活——下一秒惨死”的恶性循环。这也令本作完成度比较高的反击系统失去了用武之地——你根本判断不了敌人的出招时机！

即便玩家只想玩单人模式，游戏也没有提供选项，玩家身边一定会跟着三只电脑操作的AI。这非玩家操作的其他三只神龟最大的



左上图 “我一个人就能打为什么非要四个人？”，最初我还有一些气愤和不理解，但随后就直接放弃治疗了。你们打你们的，我看我的风景

右上图 单人模式下还是可以发出一些比较简单的指令的，但总的来说用处不大，至于“等待”这个指令，这群该死的乌龟看到敌人就和打了鸡血一般，你能叫他们“等待”？

左下图 每一个Boss出场都很酷很拉风，真正打起来也一点不含糊。硬拼挨上几下血条就见底，招式比四个神龟加起来还多，基本实现了“缠斗”的乐趣

右下图 只有在Boss战中才能体现出四人合作的真正价值

问题是他们的AI实在是太过于积极主动了，简直就是得瑟。明明就只刷出了三五只小怪，没等我反应过来他们就凭借着超强的六感冲了上去……是的，要是想享受到打斗的乐趣，你一定要学会和自己的同伴抢兵，不然就只有队友的残羹剩饭可捡了。

但是在关卡流程中混乱无比的四人体验在Boss战中却变得精彩无比，每一关的Boss战都能让人大呼过瘾。首先，每一个Boss都有着七八条血槽，四个人也要打上近七八分钟；Boss的体型十分巨大，相对而言神龟们在画面中占的比重就比较小，即便是四个人同时出招也可以比较清楚的观察到Boss的动作；Boss的招式非常多，强度也很高，而硬直的设定是受到一定伤害后露出破绽，所以即便是四个人也不可能一直使用连招攻击，更多的是躲避Boss的攻击后伺机打上一两下掉头就跑；合作在战斗中的意义更大，因为Boss毕竟只是一个，而我们有四个，所以让一个人吸引火力其他人输出，或是两人利用合作招式提供输出机会的打法都是可行的。Boss战与流程战的截然不同带来的体验也是不同的，也令四人合作体现出了真正的价值，甚至让人产生“不如整个游戏都做成Boss战好了”的想法。也只有在这样的战斗中，玩家才会了解为什么每一个玩家都有四个可更换的忍术槽，那些看似鸡肋的道具都是做什么的。而当玩家们各司其职，治疗者、道具流、主要输出等等分配完毕，除了体验到这部游戏的真正乐趣，也会发现这不就是奶妈、法师、坦克一起打的“动作类”副本吗，随后定会不由得产生一系列联想。

从总体来看还是不能给本作的动作体验一个高分，毕竟Boss战只占游戏的一小部分，令玩家耗费更长时间的还是冒险和闯关。而其中的种种问题，任务的重复、动作性的混乱等等实在不能让人认同。说实在的，单人模式真不如让玩家从四龟中选一个独自闯关来的更有趣。但既然它没做出来，我们也只好把这部作品看作是一部“Boss战”才是本体的游戏了。

情怀味道淡薄

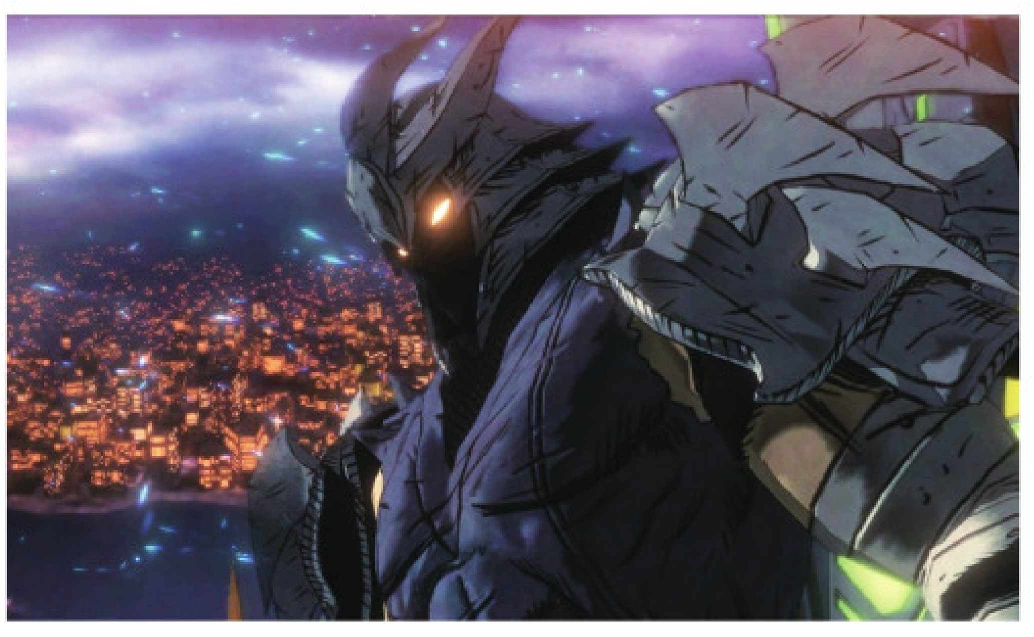
《忍者神龟：曼哈顿突袭》充满着各种遗憾，有对于关卡完成度低的遗憾，也有对四人合作乱作一团的遗憾，但这些我都早已有了觉悟，它只是动视外包的一份情怀，目的本就是就是捞一票就走，投给工作室的资金也就仅仅能做出一部游戏罢了，没必要抱太大期待。但是我是真的没想到就连“情怀”这一几乎所有影视动漫改编游戏的根本卖点都能让白金做废了。

游戏中的每一个关卡都只有开头和结尾有动画，结尾处的过场则就是表现一下Boss出场和离场。而从游戏区区九关的内容也可想而知过场动画根本不可能传递多少信息。实际上所谓的故事就是每一关的神龟们都以“有地方出事了，快去打坏蛋吧”这般的无脑理由展开行动，然后在关底揍一个个熟悉的反派头子，然而没有剧情告诉你为什么这一关就要打这个Boss，也没有人告诉你神龟和敌人们是为了什么而战的，通关之后对故事留下的印象或许仅仅是米开朗琪罗的“I love pizza”？较真来讲本作连浅尝辄止都算不上的故事和没有故事也没什么两样了，不能不说是一款粉丝向游戏的致命伤。

在这里还是吐槽一句本作糟糕的收集系统，如果说每一关的收集物品都种类繁多，有神龟漫画、神龟介绍，甚至是神龟的小说这些早已经用烂掉的手段而不是你在游戏里找到的一张一张的神龟漫画和那该死的绿水晶，一定会令游戏的情怀度上升不只一个级别。一款打着情怀旗号的游戏却不拿出诚意讨好粉丝，当真令人无法理解，但这一定和工作室的理念有一定的关系。

所以现在《忍者神龟：曼哈顿突袭》变成了公认的烂作，媒体对它的动作性大加指责，粉丝也因为游戏根本没什么吸引自己的，在购买之后也表达了不满。其实这一部忍者神龟还真没烂到玩不了的程度，某些地方还是很有趣味的，只是对媒体而言它做得好的地方都是细小之处，不足以提高对它的评价。而对于玩家来说，虽然也有很多玩家表示Boss战和反击系统确实还挺好玩的，但作为一部粉丝向游戏，它很不幸的惹怒了它最重要的玩家群体，那么结局就基本可以想象了——不在乎玩家感受的游戏除了得到骂声一片，连媒体们也会迎合群众声音，不玩游戏都能挖出一大堆毛病哦。P









左上图 神龟们在游戏中戏份严重不足，只有性格比较突出的拉斐尔和米开朗琪罗勉勉强强露了一小脸。但总体还是让人觉得这四只的生活简单到了不是吃就是打

右上图 游戏关卡开头和结尾的动画就是用来表现Boss的出场和离场的

左下图 游戏的主要剧情其实就是去每一关的关底揍倒一个个熟悉的反派坏蛋

右下图 四个打一个，能不能给个理由先？难道仅仅是为了“I love pizza”

依然硬核向

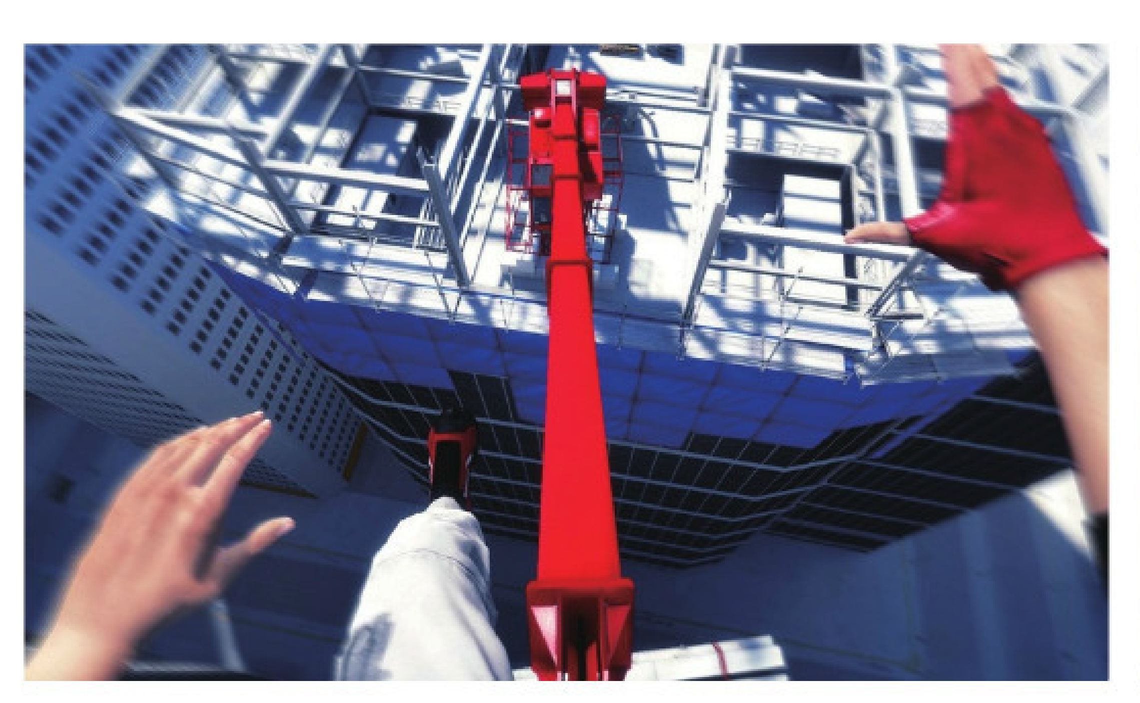
文 | 科曼奇复兴计划

在粉丝长达9年的等待后，《镜之边缘》的重启作品《镜之边缘：催化剂》终于上市，但一上市就遭遇了一系列的差评。然而身为《镜之边缘》粉丝之一的老科玩过游戏后发现，这款游戏并没有那些评论中说的那么差。或者说，大部分给《催化剂》差评的人都忽略了一个核心问题：《镜之边缘》从来就不是一个所谓的“3A大作”，这个系列从一开始就是一个十分硬核向的游戏。

镜之边缘：催化剂
Mirror's Edge Catalyst
开发： EA DICE
发行： Electronic Arts
类型： 动作
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.6.7
售价： $30.00

先要啰嗦下黑历史

《镜之边缘》的初代作品于2008年在主机发行，2009年登陆PC。但是在当时，制作组DICE从来没有对游戏有过太大的期望。因为《镜之边缘》当时存在的意义，主要是作为“临床试验”的载体存在。说的腹黑点，每个玩《镜之边缘》的玩家都是DICE的“小白鼠”。具体的实验项目包括：1.测试新的光影插件在虚幻3引擎下对于光照、实时阴影等元素的表现效果，以及玩家对此的反馈；2.测试PhysX插件带来的物理效果对游戏体验的影响（当时这个插件的母公司还未被NVIDIA收购）；3.测试在第一人称视角下表现动作的可行性。这三个实验的反馈最终被融入到了寒霜引擎中，成为后来DICE





左图 在城市的高楼间奔跑就是游戏的全部

右图 时隔九年后的重制版让许多新接触到的玩家并不十分适应

制作室乃至EA公司所有3A大作的当家引擎。

所以我们现在再看《镜之边缘》这个所有特色都是DICE腹黑小白鼠计划的一部分。大量的跑酷桥段是为了测试玩家对于这种模式的认可度，极具特色的美工是为了更好地看到光影插件带来的效果。红色的信使视觉是为了吸引玩家的注意力从而减弱第一人称动作设定带来的3D眩晕。它的良好口碑是包括DICE在内的所有人都没有想到的，然而从一开始，这款游戏就是一个比较核心向的游戏，而不是人见人爱的3A大作。

但是我们也不能否认这款游戏在当时的游戏界的确带来了巨大的轰动。因为它创造了一种全新的玩法，出色的模拟出人在运动时的感觉，加上极具特色的美工和脍炙人口的主题曲，使得《镜之边缘》出乎意料的拥有了一个稳定的粉丝群。而这个粉丝群中大部分人都是比较喜欢创意的非“枪车球”传统玩家，有些甚至就是跑酷爱好者。所以《镜之边缘》对于核心玩家的全部意义就在于“跑”，没有太多打斗，没有太多复杂的剧情。玩家进入游戏就是在摩天大楼群中不停的奔跑，感受那种单纯跑酷的刺激感。我承认这听起来有点无聊，但是对于热爱这款游戏的玩家来说，自由的奔跑几乎就是《镜之边缘》的全部。

然后我们再来看《催化剂》

现在我们就可以比较可观客观的评价这版重置的《催化剂》了。首先我们几乎可以确认，这款游戏依旧不会受主流玩家的青睐，这也是游戏发售初期遭遇一片差评的主要原因（当然主机版优化差也是游戏被黑的另一重要原因）。因为99%的非硬核玩家拿到游戏后，首先发现游戏从线性变成了开放世界，然后就自觉的在内心中把《横行霸道》作为坐标系开始衡量《镜之边缘》，然后你会发现，游戏极力制作的格斗系统存在严重的问题，所有的敌人AI笨的要死，而且敌人碰撞到墙壁的碰撞伤害做的太过了。只要敌人轻轻蹭一下栏杆都能掉一大块HP。有时候你只需要把敌人往墙上按照一定角度一脚踹过去，然后敌人碰几下墙壁就会立刻一命呜呼。这一特别反人类的设计是几乎每篇《镜之边缘》评论中都会被吐槽的问题。另外游戏的光影效果的确不如前代，因为《催化剂》使用了早已经成熟的寒霜2引擎，







左上图 本作游戏终于摒弃了前作无聊的卡通风格过场动画，互动模式更加自然

右上图 本作游戏中的大场面还是不错的，毕竟前作根本就没有大场面

左中图 当你看到信使视觉系统下线的提示时，你多半就会被困在这种复杂的跑酷谜题当中

左下图 新的信使视觉功能十分友好，就是推荐的线路经常不靠谱

右下图 借鉴了RPG游戏的天赋树系统，说实话对于核心玩家来说并没有太大的吸引力





没有必要再故意靠故意强调光影来做任何测试。而没有了加强光影，原本配合设置的单色风格的美工也会逊色很多。综合以上这些因素，加上不那么亲民的优化，游戏很自然的就被贴上了“不如前作”“BUG满天”“无聊”等评价。

但是我们站在核心粉丝的角度来看，《催化剂》其实是成功的。因为请大家回想一下我上一部分说的话，对于热爱这款游戏的玩家来说，自由的奔跑几乎就是《镜之边缘》的全部。而在这部分，DICE不仅完整的保留了前作逼真的奔跑感，而且开放世界带来的是更多的支线和收集任务，这给了玩家更多“跑”的理由。前作最让核心玩家感到不爽的就是线性任务导致游戏内容过少，玩家通关以后再也没有太多可以“跑”的东西。而现在，玩家需要和其他开放世界游戏一样收集隐藏元素，完成各种支线任务和竞速活动。如果这些还不能满足你，你还可以在连接游戏服务器后，自己创建自己的跑酷路线挑战其他玩家。所以《催化剂》可以一次让玩家跑个够。

而对于广大玩家诟病的战斗系统，我承认这个系统的确有问题。它摒弃了前作的QTE模式，改为更加“现代化”的格斗游戏模式。所以当你遇到敌人-停下-和敌人打斗时，你会感觉这个系统完全是一团糟，完全没法和例如《将逝之光》这样的晚辈相媲美。但是我同样需要提示你的是，这个游戏的核心是“跑”。在跑动中，你几乎感觉不到这个游戏打斗的任何问题。因为当你跑动时，至多每次只能有限的攻击敌人1到2次，敌人也不需要主动靠近你（因为你在主动靠近敌人）。加上本作新加入的连击系统，在高速跑动中你只需要有节奏的按下攻击键，就可以利用自己的惯性一次性放倒多个敌人，同时还能保持自己的速度不变。因此这个游戏正确的打斗方式是保持高速奔跑然后一个踏墙跳后落在一名敌人身上然后向前一个滑铲放倒第二名敌人然后一个侧踢将第三名敌人踢下高楼，最后扬长而去。当然更多时候，更完美的做法是高速跑过，只给敌人留下自己的背影，因为本作中为了保持“跑”的特性甚至加入了高速奔跑后会自动使敌人射击Miss的设定。

为了增强“跑”，本作的“信使视觉”全面增强。除了和前作一样用红色标记可以互动的环境物品外，游戏还设计了个全新的辅助系统“信使残影”。当然我们先不去考虑背景故事强行圆场的“高科技隐形眼镜”是否靠谱，只说系统的本质，就是当玩家跑酷时，一个红色的流体状物体会在玩家的视野中跃动。它的轨迹就是系统推荐玩家的运动的轨迹。当然和现在很多不靠谱的手机导航软件一样，这个系统推荐的线路很多时候不是最佳线路。不过它会根据玩家自己的选择及时作出修正。同时它存在的另一个重要意义还是吸引玩家的注意力，减轻可能的3D眩晕症症状。另外这个“信使视觉”系统还会在一些特定的场景中“意外”的“离线”。这些场景都是制作组精心设计的解谜环节，需要玩家依靠自己的观察选择正确的路线通过。这又在良好辅助玩家的同时，为玩家提供了自我探索的空间，可以说这个系统对于核心玩家来说几乎是完美的。同时游戏的一些细节依旧保持前作的水平，例如得体的动态背景音乐，还算不错的人物刻画。

让我失望的两个部分，一是游戏的美工为了突出“风格”而突出风格，在寒霜2引擎下的表现并不那么抢眼，另一个可以说我作为一个老玩家鸡蛋里挑骨头时发现的一个问题，就是本作取消了在奔跑时风掠过耳边的音效，从而让游戏的奔跑体验留了一个小小的遗憾。当然主机玩家和低配置的PC玩家依旧可以吐槽游戏优化问题。

依然核心向

总体来说，《镜之边缘：催化剂》并没有很多评论中说的那么不堪，依旧可以推荐给系列的粉丝的，你们并不会对本作感到失望。而对于平常玩习惯“枪车球”的玩家，我只能说这依然是一款十分硬核向的游戏，你在游戏中可能找不到真正的乐趣。P









左上图 游戏地图中散落着大量的NP能够给玩家提供难度颇高的信使任务，让玩家时刻记住自己本质上还是那个为人民服务的快递大姐

右上图 游戏中大量的收集元素也给了玩家不少“跑”的机会

左下图 游戏中随时可以见其他玩家留下的跑酷挑战标记，当然你也可以自己建立自己的挑战

右下图 对于这样一款硬核向的游戏来说，并不是所有玩家都能在其中找到乐趣

富有智慧的北欧魔幻故事

文 | 莽月飘零



旗帜传说2
The Banner Saga 2
开发： Stoic
发行： Versus Evil
类型： 回合策略
平台： PC/MAC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.4.19
售价： $20.00

战棋游戏一直以来就是一个富有智慧和策略的游戏，游戏的规则也与下棋类似，只不过传统棋类游戏移动和相生相克的规则在战棋游戏中则以另外一种方式展现，而且下棋的棋盘也不再是单调枯燥的格子线，而是更为丰富的场景和画面，棋子也不是简单的用颜色或是不同字符来表示而是一个个的作战单位。因此，虽然战棋游戏从很多方面具备丰富游戏的视觉观赏性，但基本玩法仍是回合制的走棋子游戏，所以这类游戏仍然是一个慢热且需要耐心的游戏类型，这让战棋游戏给大众玩家留下了一个枯燥无味的表象。

但只要你能够投入其中，战棋的奥妙和传统棋游戏一样，虽然规则不变，但每一局的变化千千万，战局与战势、手法与步骤里面的门道多得很，真可谓趣味无穷无尽。众筹游戏《旗帜传说》系列正是这样一个精妙的战棋系列游戏，如今它的续作《旗帜传说2》在前作的基础上又给玩家带来了一些新的惊喜，当然一些缺点和遗憾仍然被继承了下来。

北欧风魔幻故事

在《旗帜传说》的北欧风格架空世界中，人类与巨人之间的战争召来了恶魔，不得已两个种族联合起来共同对抗恶魔以求生存，最终联盟艰难的干掉了恶魔的头目，两个种族在冰天雪地之中迎来了短暂的和平。《旗帜传说2》的故事继续接着前作的结局，恶魔再度出现并仍然侵扰着整个大陆，玩家需要带领自己的族人和联盟与恶魔周旋并壮大自己，直至获得足够的力量将他们消灭干净。《旗帜传说2》的故事仍然具有神话风格，而且不仅如此，游戏的画面风格也非常独特，在游戏圈中的诸多同类型作品中也很难找到类似风格的游戏，从游戏的故事和画面风格来说，《旗帜传说2》的确做到了独树一帜。

游戏允许玩家从两个主角中选择其一进行游戏，但游戏流程大体类似，一些战役和细节略微不同。而且不同的主角选择会得到不同的结局，鲁克和阿莱特虽然个人最终的结局归宿不同，但主体结局一定，最终游戏给我们留下了一个悬念和续作的伏笔，意犹未尽回味无穷。

就整个故事和结局来说，《旗帜传说2》在及格偏上，加上露营和行军中的小对话和小事件对角色的塑造和世界的扩展，《旗帜传说2》讲述故事、营造世界观的手法越来越精妙，饶是如此仍然会有一些事件会显得很突兀，类似“在大河上航行的好好的却突然被一堆浮木阻挡” 这种大体看上去不错但细想不

大对头的事件，“让族人的小孩不要在船上肆意玩闹而得到战士们的赞许从而士气增加”这种有点无厘头的因果关系很容易使玩家出戏，加上与主线故事没有太大关联，这类剧情上的对话和小事件略显鸡肋甚至完全多余。

规则不难，变数很大

《旗帜传说2》的游戏玩法主要分三个部分，第一个部分就是游戏的剧情，看英雄如何带领自己的族人抗击恶魔，而在此过程中又发生了什么样的事情，一些角色因剧情杀而领便当也能够赚取一些玩家的眼泪和感动。而第二部分则是行军部分，玩家需要不断行进，游戏也给玩家足够的理由去行进，与前作非常鸡肋的行进系统相比，《旗帜传说2》对玩家要友善得多，前作中很容易就莫名其妙的消耗完全部补给品后发生饿死人的恶劣事件，而玩家却又束手无策，在《旗帜传说2》中，这样的糟糕局面得到了极大的改善。《旗帜传说2》的行进系统不仅村民可以自己找食物，更有一些特殊事件能够给玩家补充补给品的机会，一些事件通过玩家对选项的不同选择会带来不同的后果，或者是增加补给，也许会反而损失补给和自己的人民，更有可能引发战斗。当然引发额外战斗对玩家而言有好处也有坏处的，杀死敌人可以获得荣誉点数，荣誉点数则可以购买补给和装备——总之可以依靠荣誉点来提升团队的战斗和生存能力。而战败，那则会消耗一定的补给品和时间去养伤和恢复，与战胜的好处相比战败的惩罚过轻。

第三个玩点、也是游戏重中之重，那就是战斗。不仅游戏战斗中的胜利条件各不相同，《旗帜传说2》的战棋规则也很特殊。游戏主要属性包括蓝色盔甲、红色力量和黄色意志力，盔甲则是护甲值，护甲值高的单位闪避或是敌人攻击无效的几率就越高，而护甲值为零后再被削减力量值的攻击打中则会受到很大伤害；力量则是单位的攻击力和生命，力量为零则单位死亡，这也意味这随着力量值的减少不仅单位更易死亡，单位的攻击伤害也更低；黄色的意志力则是强化单位行动的特殊点数，既可以增加移动范围，也可以增强攻击或是技能的伤害值，原地休息可以恢复意志力。玩家既可以选择将护甲打掉后让削减敌人力量值时更强力，也可以选择直接削减敌人力量值直接杀死敌人而不去理会护甲，两种选择都由玩家自主决定，但有些重甲单位只能先削减护甲后再去削减力量值，而这就需要玩家认真思考，利用系统规则来最大化的赚取有效行动：即依靠技能、走位等手段来最大化为地造成伤害而避免己方被伤害。这种并非注重兵种相克而注重操作和棋法的战棋游戏对玩家每一回合行动的容错率要求较苛刻，但一旦摸透系统，利用技能和兵种合理搭配起来，风筝流等战法还是能够玩得起来的。但另一方面游戏的综合变数很高，加上无法即时存档，每一战都会有新惊喜，也让游戏的战场局势波动很大，玩家无法在游戏中使用一招鲜来吃遍天，这从侧面丰富了游戏性。

除了基本单位战斗属性之外，游戏还有诸多其他辅助数值，其中不得不提的就是士气、队员、战士三个数值，士气能够让斗志提升，队员是队伍非战斗人员，越多能够找到的食物越多，可以转换为战士的数量也越多，战士值则是战斗人员的人数，战士越多补给消耗越大，当然也会略微提高战役的一些数值。然而这些数值都可以作用于战役但却在战役中表现并不明显，显然游戏希望将行军和战役联系起来，但很显然虽然行军系统得到了改善，但此举并不成功。抛开游戏将角色培养的英雄界面放在了扎营中，行军和战役本身就是两个几乎毫无关联的游戏方式，《旗帜传说2》对游戏各大系统之间的统一性、联系性还需再下功夫才行。

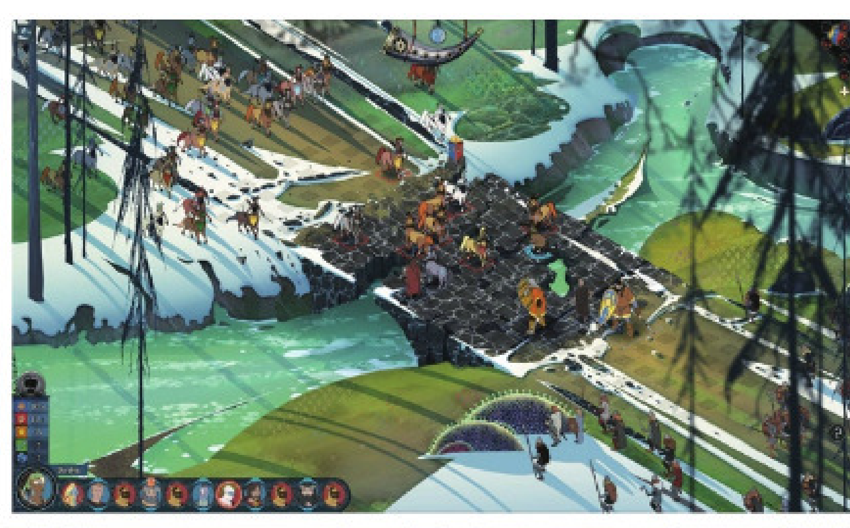
结语

《旗帜传说2》继承了前作经典的战旗战法和规则，同时还能够在规则和其他相关系统上拿出一些有趣的微创新，让整个规则大体不变的前提下，在细节上会有千变万化的丰富内涵，让玩家不得不全力以赴面对每一次战役。虽然一招失手万盘皆输的极端和残酷并不会在《旗帜传说2》中频繁上演，但游戏对玩家每一回合的指挥都有非常严格的要求，不仅从走位、布局、兵种搭配等方面来考验玩家的棋力，更会从每一步每一名战士的行动选择和技能释放时机来考量玩家对游戏棋局规则的理解，而这对于战棋类硬核玩家而言简直如获至宝。

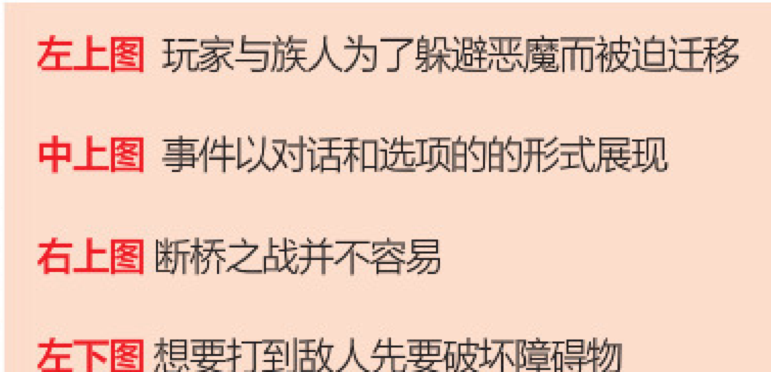
但对于苦手战棋的玩家而言，《旗帜传说2》简直就是一场噩梦之旅。因此游戏也获得了毁誉参半的评价，但很显然，对于真正懂得战棋类型的玩家而言，游戏足够出色，而这就已经足够。P











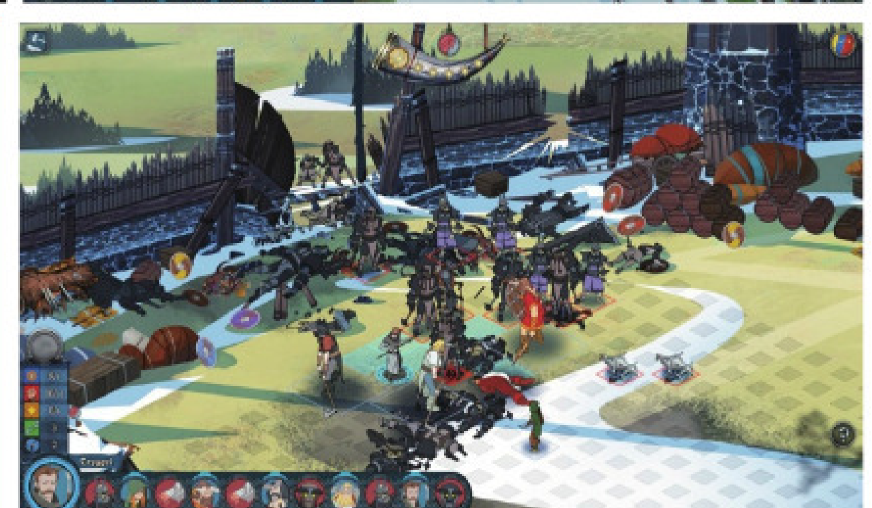
左上图 玩家与族人为了躲避恶魔而被迫迁移

中上图 事件以对话和选项的的形式展现

右上图 断桥之战并不容易

左下图 想要打到敌人先要破坏障碍物

右下图 以少敌多需要精准操控



大家爽才是真的爽 小谈“普通”型太空RPG

文 | 科曼奇复兴计划



勇闯银河系
Rebel Galaxy
开发： Double Damage Games
发行： Double Damage Games
类型： 角色扮演
平台： PC/MAC/PS4/XBOX ONE
发售： 2015.10.20
售价： $20.00

《勇闯银河系》是一款十分别致的“普通型”太空题材RPG，之所以说别致，正是因为它几乎所有的设定都十分普通，至于怎么个普通法，请听我慢慢道来。

普通的飞行我们普通的摇

一提到太空驾驶题材的动作或者RPG游戏，大部分老玩家首先浮现在脑海中的就是玩家驾驶着一艘酷炫的飞船，遨游在太空中，突然遭遇了敌人或者海盗的袭击，于是镜头立刻脱离了正常的姿态，玩家控制着飞船上飞下窜，躲避敌人射出的火炮，同时以各种极其夸张的机动动作，进行还击。这种脑补进行30秒之后你再问飞船驾驶员上下左右分别在什么位置他早就没法回答你了。事实上在太空飞行中，也不存在上下左右的概念。

这正是造就了如今太空类RPG或动作游戏小众的主要原因，因为广大玩家并没有那么出众的方向感和抗眩晕能力，他们当中很多人甚至患有很严重的3D眩晕症。这就造成了一个恶性循环，一个太空题材的RPG/动作游戏，为了突出太空驾驶的体验，从而做的让80%的玩家玩起来会吐，因而变成了一个小众游戏，进而为了在小众游戏行列里留住专业的玩家，不得不继续突出复杂的太空驾驶体验，从而将游戏的操作更加复杂化，游戏的方向感更加不明朗，更加的“催吐”。所以我们看到了太空驾驶题材的游戏，大部分都是有那么一小撮稳定的玩家群体，他们能在激烈的战斗中分得清上下左右，能在一望无垠的太空中耐得住寂寞，能在不比现实中战斗机简单多少的座舱里完成一个个不可能完成的任务。基本上可以这么说，这些玩家，就是从未来穿越回来的人，天生的太空飞行器驾驶员。

然而，这并没有什么卵用。因为他们顶多只能买一套游戏。一款成功的游戏依旧需要销量去支撑制作组继续活下去。所以，才有了《勇闯银河系》这种“普通”的太空题材游戏。在游戏里，你的飞船永远保持一个飞行姿态，你不需要也没办法做俯仰动作。简单点说，其实就和在地面上开车没啥两样。你有两门手动控制的主炮，只能射击你左右两个方向的敌人，你还有琳琅满目的自卫武器，但不用多想，一个人工智能AI已经全面接手这些武器的控制权。你不会想要控制这些武器的，因为人工智能不仅不用指就知道打哪儿，而且会多线操作，更何况人家给你提供了多种预设的交战规则，这样你就可以决定你飞船上那些精贵的自动远程导弹到底该优先进攻什么样的目标。所以总体来说，在整个游戏流程中玩家控制的飞船只有前后左右四个方向，遇到敌人就是瞄准射击。与其说你是在开一艘酷炫的太空战舰，倒不如说你就是把《战舰世界》的背景贴图换成了太空。

对于这样的游戏设置，核心玩家肯定是嗤之以

鼻的。敌人的拦截机围着我上蹿下跳，我却连一个全横滚都做不了？但是对于大部分轻度玩家来说，这种看似蹩脚的设置极大地降低了他们吐在键盘/手柄上的可能性。而且简单容易上手的操作，只要5分钟的基础训练你就可以开着一艘太空巡洋舰在星系里巡航了，这酷炫不酷炫？所以，从这个角度来看，大家爽才是真的爽，《勇闯银河系》看似很不专业的设定反而成了优点。

麻雀虽小五脏俱全

抛去故意精简的操作设定，作为一款RPG，《勇闯银河系》是绝对合格的。因为它符合了大部分成功RPG的设定——即一个简单的主线故事目标，加一个完善的升级系统，加一个充分打发时间的经济系统，再加一群可以创造撕逼机会的NPC。

游戏中的主角为了找到自己失散多年的海盗姑姑，被迫驾驶着姑姑留下的海盗船进入了海盗经常出没的星系追寻线索。初入“江湖”的主角不得不在星系不同派系的撕逼中生存下来，一边靠自己的嘴炮从NPC口中套出自己姑姑的下落，一边用战斗＋奸商技能赚取利润升级自己的飞船，从而投身到更伟大的撕逼当中。从这个角度看《勇闯银河系》，几乎给予了玩家一个太空RPG所应该有的全部东西。所以说也许你可以吐槽游戏的操作有些低级，但是你绝对不会觉得这个游戏没意思。

另外，游戏的其他元素也是和一线RPG看齐的。首先是自由度方面，游戏地图星系众多，每个星系都有大量可探索的元素供玩家挖掘。游戏的嘴炮系统也是采用了很多知名RPG的高自由度设定，几乎每个NPC你都可以选择和颜悦色的和他聊天套出你想要的情报，或者一言不合直接开战。另外配乐也为游戏增色不少，充满美国西部风格的重金属摇滚乐使得玩家在茫茫宇宙中航行时仿佛像是在空旷的美国西部高速公路上骑着哈雷摩托，而且游戏还贴心的提供玩家自定义背景音乐的功能。所以玩家在硕大的地图里，跑跑任务，听听歌，杀杀海盗，玩玩嘴炮，无聊的时候挖挖矿石，赚点外快，也是可以其乐无穷的。

结语

总结来说，《勇闯银河系》是一款很别致的游戏，它的别致就体现在游戏针对最广大玩家十分友好。因此这款游戏我还是很推荐的，无论你是不是太空游戏的粉丝，只要你喜欢玩RPG，《勇闯银河系》就能满足你对一个RPG的所有期待。至于那些痴迷于太空模拟的核心玩家，还是建议你们回去玩EVE或者Elite系列吧！P













左上图 高效的自卫武器AI意味着你全部的战斗就是操作主炮瞄准射击

右上图 游戏中的NPC数量众多，每个人基本都可以好好相处，或者直接开打

左中图 游戏并没有硬性的等级设置，但是拥有一整套装备升级路线

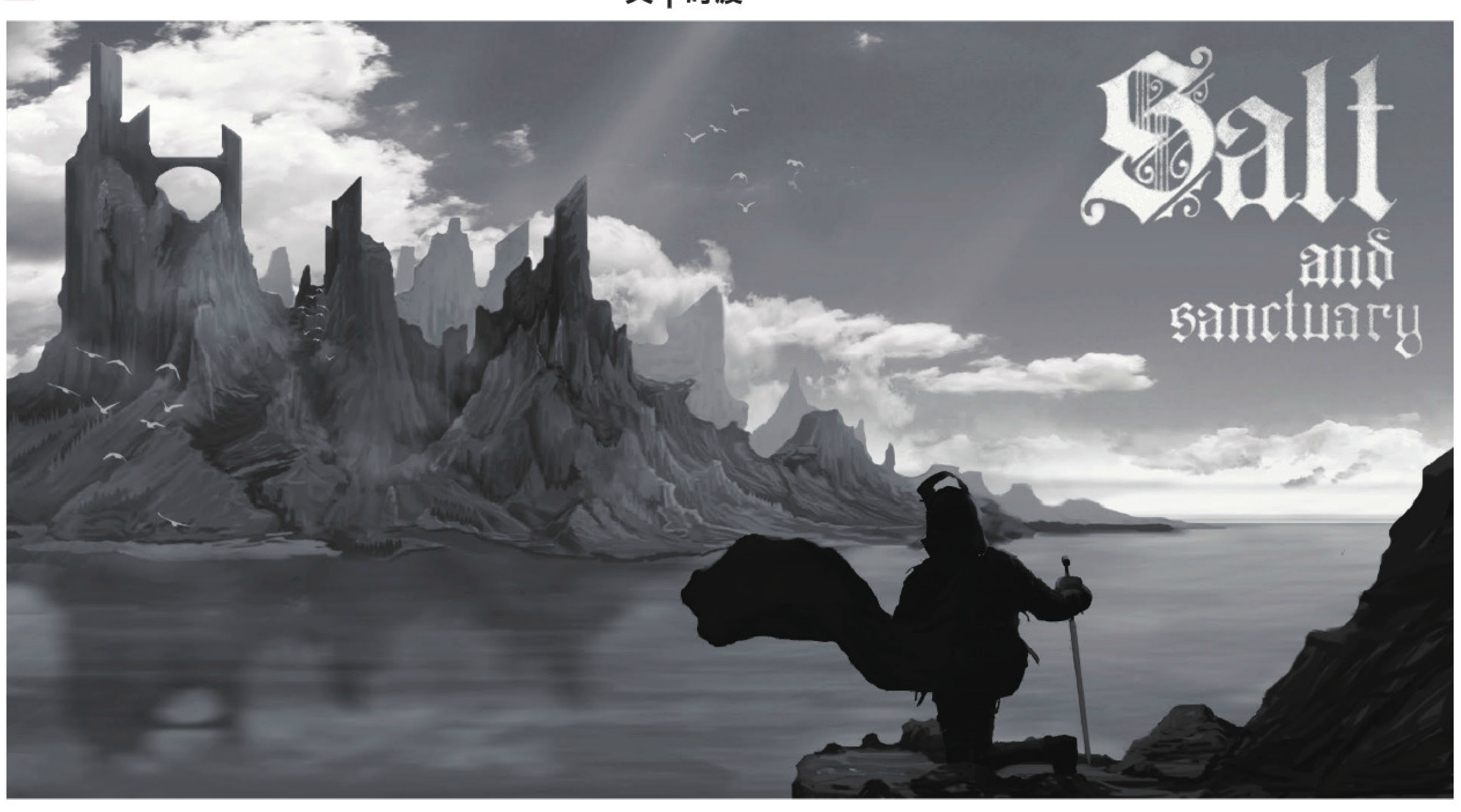
右中图 酒吧在游戏中的作用很重要，它可以提供交易时的有用情报，雇佣佣兵，接一些支线任务等等

左下图 游戏的画面虽说不上顶级，但也足够养眼

右下图 游戏的星系系统看似简单，实际上十分庞大和多样

换个角度，把“黑魂”横过来玩也不错

文 | 时渡



盐和避难所
Salt and Sanctuary
开发： Ska Studios
发行： Ska Studios
类型： 动作
平台： PC/PS4/PSV
发售： 2016.3.15
售价： $17.99

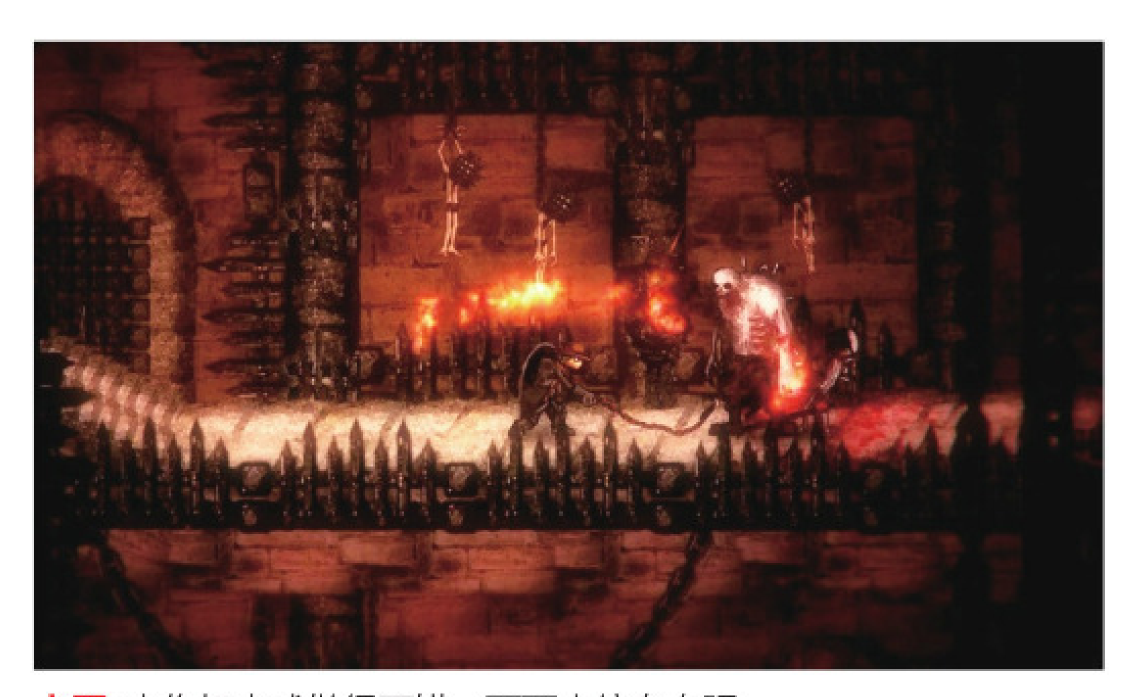
《盐和避难所》早在发售之前就清楚地表明了自己的立场：我们做的就是一个模仿“黑暗之魂”的游戏。而就游戏实际体验和玩家们的反响来看，前一段时间各类小厂家争相模仿“魂”系列的浪潮似乎也可以告一段落了——不论是从外表还是乐趣，这款游戏确实是目前能找到的最贴近“黑暗之魂”的作品，也令其他抱有同种想法的游戏失去了存在的意义。

没有防盐女，我有拜金壶

不论是从武器系统、地图设计，还是敌我双方的交战方式，亦或是教派的设定和在这混乱之地挣扎的NPC们，都能给“黑暗之魂”系列的玩家一股浓浓的熟悉感，而这也是《盐和避难所》希望达到的效果。但是仅仅有这些元素还不够，它们之间是否能完美的配合才是游戏能否还原“黑暗之魂”味道的决定性因素。在这点上《盐和避难所》无疑是成功的。

从装备系统来看，本作攻击方式多样，从攻速快范围窄的短刀，到范围讨喜的大剑甚至是巨剑、巨锤等重武器，玩家也会惊喜的发现，在远程武器上除了弓箭可以使用，《血源诅咒》中的枪械在《盐和避难所》也串了一次场，新手可以选择一手鞭子一手火枪的猎人职业。

本作的武器有强化和质变两个概念，强化遵循了“黑暗之魂”的分阶段强化方式，在强化到不同等级时需要的物品也会发生变化。而质变概念则是源于“魂”的Boss魂武器，《盐和避难所》将其加以改进：它将Boss的灵魂更替成为Boss身上的一部分，类似“克拉格亚龙的犄角”这个配件就可以在NPC处炼金换成更高级的武器。而从这里开始重头戏来了，谁规定了只有Boss身上才可以掉东西？所以本作中的小怪们也就都有了部位掉落这一设计，掉落的部分可以令基础的武器升级，类似于大剑可以升级为巨剑，每一种基础武器都是可以升上两到三级的，单纯从武器系统的设计来看，它或许是具有前瞻性的。而从游戏的整体来看，这种设计也和誓约系统和升级系统相配合，产



上图 本作打击感做得不错，画面也偏向血腥

生了一股巨大的合力，令游戏获得的乐趣虽然与“黑暗之魂”是相似的，但在“如何获得这份乐趣”这个问题上，它却交出了与“黑暗之魂”不尽相同的答案。

本作在武器打击感的处理上十分到位，拳拳到肉的打击感受配合音效十分刺激。在动作性上，游戏充分了利用了横版游戏的优势：断肢什么的都是家常便饭，你更可以伴随着大片大片的血花，一刀把怪物的脑袋砍出半个屏幕……在武器和地面都变得鲜红一片的同时玩家的快感也达到了巅峰。在同时面对多个小怪的时候体现的最为明显，因为画面中只有上下前后四个方向，所以怪物们在一起的时候一刀通通拍死无疑是横版游戏独一份的爽快。当然，你需要技术合格，不然一群小怪的连招明显要比你的华丽的多。

在战斗方式的选择上也是多种多样的，就职业而言你可以选择法师或是牧师甚至大可以魔武双修练一个水桶号。法术的表现力和实用性在横版中要比采用立体场景的游戏好上不少，毕竟屏幕就那么大块地方。而没有了对场景深度的考虑，法术的命中率和范围明显是要更好更大的，并且，比起“黑暗之魂”中很多法术或鸡肋或卖萌的娱乐属性，本作的法术更注重于威力，一个法术糊了半个屏幕的情况随处可见，而作为一名人形自走炮有多爽也自然一目了然。

在可以使用的道具中，有老玩家早已玩透的附魔道具，各类属性的飞刀、火焰壶等等，而本作中多了誓约物品这一概念，它和“黑暗之魂”中根据等级获得的誓约奖励是不同的，是类似于不死人的元素瓶一般的存在。聪明的玩家一定意识到了这意味着什么——这些道具是可以在存档点回复次数的。

是的，《盐和避难所》除了血瓶蓝瓶等基本的道具，在流程中还会有一些非常强力的可回复道具供玩家使用，像是短时间提高自己攻击力或是法伤的道具，提升抗性的道具或是提升自己对敌人伤害的道具。这些道具根据玩家所在的派系和等级会有不同，总的来说便是九个派系在最高级的时候都会有四种道具（包括血蓝瓶，但回复量和速度会有区别），这些道具的作用更直接的体现在战斗中而不是出于辅助战斗的位置，使得本作的道具重要性提高了很多。比如拜金教的黄金酒就是一件被玩家交口称赞的强力道具，增伤加防的强大效果令玩家爱不释手，也令流程轻松了许多。

我们可以看到，不论是武器系统还是道具，都是和誓约有着紧密的联系的，实际上本作的誓约系统确实是非常重要的，几乎左右着整个游戏流程的节奏也处于游戏系统的核心位置，这与魂系列很不相同，接下来就着重解释一下誓约系统是以怎样的姿态出现在玩家面前的。

出彩的誓约系统

“黑暗之魂”的誓约系统更多的与联机内容有联系，玩家选择不同的誓约，就可以划分不同的阵营，以此进行PVP的较量或是召唤同伴一起推图。而抛开上交相应贡品得到一些教派道具以外，誓约系统在实际的战斗中其实作用并不是很大，这一点在游戏的离线模式中非常明显，随意的选择誓约也不会对游戏的体验有多大影响。

就目前来看，《盐和避难所》与“魂”系列在游戏系统上的最大区别或许就是誓约系统了。誓约系统本身及由它所带来的对武器、道具等的一些影响，令这款游戏的实际体验和重心和“黑暗之魂”还是有一定的区别的。

游戏的初期提供了三个宗教给玩家选择（与NPC对话选择两个选项一共三个誓约），游戏中有避难所中的设定，在功能上的位置相当于篝火。避难所除了存档，升级的基础功能，还可以上交祭品召唤相应阵营的各类功能NPC，为什么要说相应阵营呢？这是因为，不同阵营的相同功能NPC的卖的东西也是不一样的，比如铁教的铁匠会在初期卖一些很实用的武器，而磐石根则有一位质变武器的NPC，这种侧重令誓约间区别十分明显，也令玩家的阵营选择变







左上图 升级系统比较重要的意义是决定了人物能使用武器的种类

右上图 “你是德瓦拉的信徒吗？”“是的，我是。”随后我就进入了教派中堪称最烂的三权教……一周目的时候会有多少玩家敢选择“否”来引出两个更好的教派呢？

左下图 各种陷阱是玩家冒险道路上的必备要素

成了会影响到自己游戏流程的重要一环。

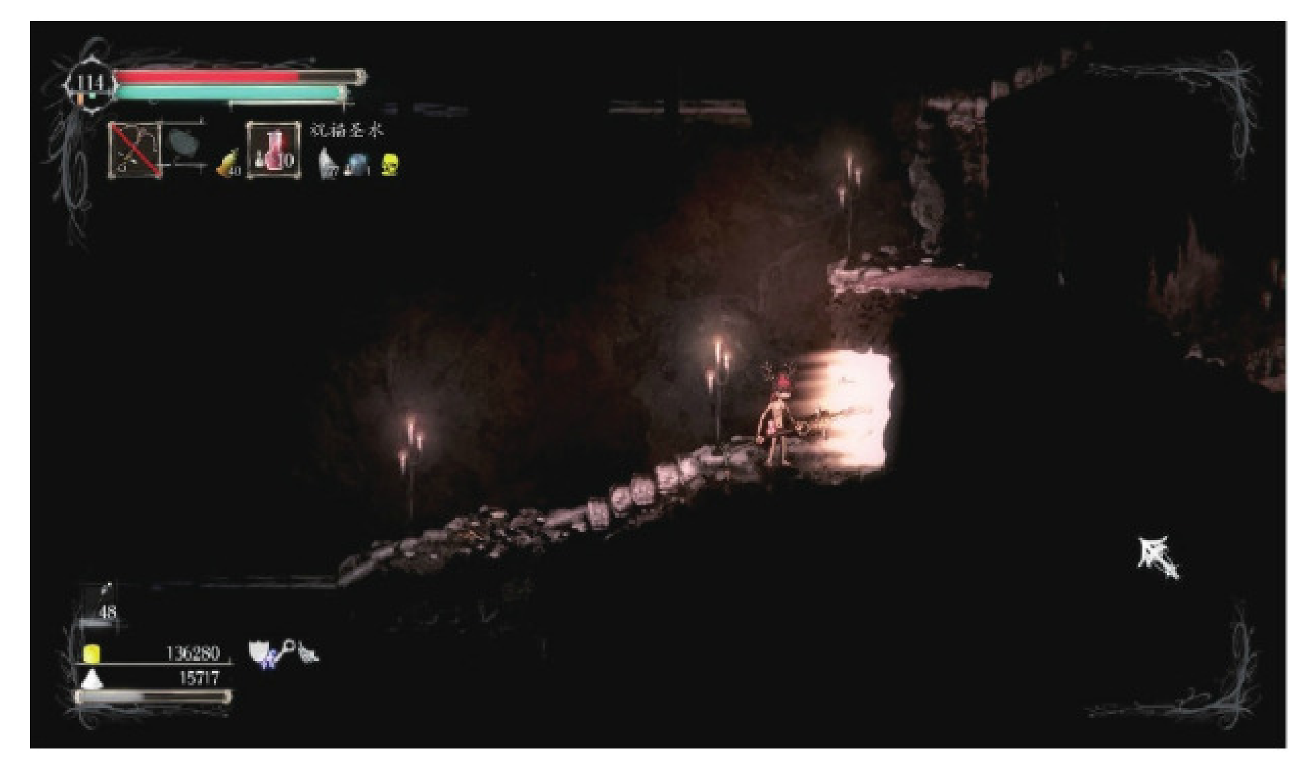
誓约系统也有等级的概念，而从上文所述，相信玩家也能猜想到，誓约等级的上升除了专属道具，还意味着NPC卖的东西也会发生变化。一级铁匠和三级铁匠买的东西质量有如天壤之别。誓约系统的升级条件是上缴阵营所需的怪物部件，在实际的游戏流程中玩家会发现，这种设计更多的是为了新玩家着想，因为未曾接触过如此难度游戏的玩家总是会在攻关时候死上一定的次数，上缴的物品在这个期间也积攒的七七八八了。但对于深谙此类游戏套路的老玩家而言，就不得不在过关后刷一刷材料了，所幸本作的材料掉率是可以接受的，避免了游戏的这一环节令玩家出现无聊情绪。

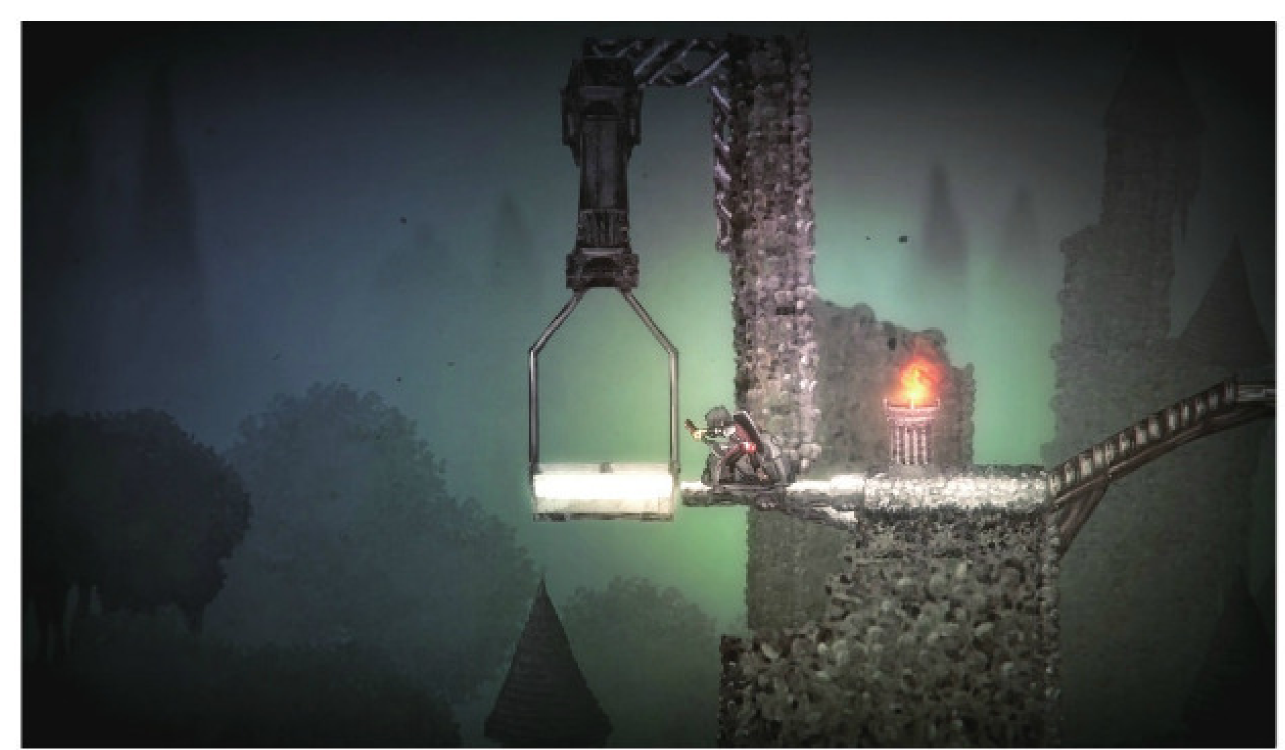
在变化多样的誓约中有一个风格独特的教派，那便是叛教者。教如其名，只有在侮辱了其他的宗教后，你才可以获得加入这个宗教的凭证，而相对的，避难所的所有NPC都会变成敌对势力，喜欢杀NPC的玩家自然会被这个富有叛逆精神的教派吸引，而因为每一个誓约的独特道具而走上不归路的玩家也不在少数。

总而言之，本作的誓约系统源自“黑暗之魂”却玩出了新花样，“黑暗之魂”的誓约系统基本只是为了PVP系统打造，而《盐和避难所》则把这一系统的重心更多的倾向于与人物的战斗直接挂钩。在本作中，誓约系统不再是可有可无的存在，而是确定了自己战斗特性后和根据实际战斗中的需要而加以选择和改变的，因为大量强力的武器和道具都是誓约系统带给你的。誓约系统的改变堪称游戏中的最大亮点，它将人物的各类需求与誓约直接相联系，令这一系统在《盐和避难所》改头换面而生机旺盛，琢磨研究各个阵营的道具区别和优劣考虑也是玩家攻关路上的一大乐趣。

胆战心惊的岛中探险

在你第一次踏入这座小岛，或许你还认为自己是作为一名拯救公主的勇士而来到这片土地的，而在你逐步的深入岛屿后也一点一点的接近真相，并最终得知自己只是被命运操控的棋子后，又会做出怎







左上图 为了让场景不是一看就透，游戏在很多地方都黑的让人几乎看不见路。那么，现在你就需要在火把和盾牌中做一个选择了

右上图 拉开关，上电梯，你发现又回到了熟悉的道路。地图结构的连贯性对于横版游戏还是相对而言比较好实现的

左图 从这张地图上我们能感受到各个场景间相互贯通的联系，横版地图想完成这一目的的确要比立体场景更容易一些

左下图 本作引入了《黑暗之魂3》中的分阶段Boss战，玩家需要在失败中摸索每个阶段里Boss的打法

右下图 “个子大的Boss招式蠢笨”基本不适用于横版动作游戏，比如这位海德拉先生，你觉得你挥剑的速度和它挥爪的速度哪一个更快？





样的选择？主线剧情的压抑是令人熟悉的，而不仅主线剧情令人绝望，随你一路走来的NPC们和这片土地上的故事也依旧引人入胜。

玩家得知剧情的方式除了随着流程行进的主线故事和一些零散的信息外，更多的是由装备上的信息解释，当然在如此重视教派的游戏中，故事也自然是以教派的纷争为主的，在玩家通过拼凑各种信息最后得出一个个完整的故事后，一定会被这片大陆的人和事深深吸引，然后心满意足。

在游戏流程中，我们会发现游戏的难度虽然也是极高的，但在塑造难度的方式上它与“魂”系列虽然理念相同但实际做法还是有区别的。除了人物系统上的差异，在实际的冒险中，《盐和避难所》也有着一系列的差异点。比如，“黑暗之魂”一直都有的“引导”环节就体现得不是很明显：在“黑暗之魂”中，宝物是一个相当引诱人的要素，看到了前方的宝物或是宝石虫就冲上去以至于被怪物或是陷阱致死的情况是非常多的。而本作则因为横版游戏特性的限制，令玩家所遇到的宝物之前的道路上有什么敌人都一清二楚，也基本不可能还原“黑暗之魂”的“转角遇到爱”式的偷袭与埋伏。莽撞的冲上去的情况是很少见的。而令宝物吸引力大减的根本原因则是在玩家一点一点熟悉游戏之后得知，捡到的道具远不如誓约系统给你的道具好用。

地形杀在本作也换了一个形式，它以适合横版游戏的传统平台形式展示给玩家：它遵循了上世纪的横版动作游戏的模板，以各类平台和地图上的各种机关来制造难度，并令怪物分布在整个地图的四处，最终创造了与《黑暗之魂》虽然性质不同但强度相同的难度，这种改动可以理解，毕竟它也不可能实现立体地图式的复杂地形。从结果上说它也实现了“地形和小怪结合是每一个区域的最大难点”这一浓浓的“黑暗之魂”风格。

一个区域探索完毕，你也将迎来这个关卡的Boss战，不得不说本作的Boss战挑战性十足，在出场的时候就有一个张力十足的特写。而我们会很惊讶的发现《黑暗之魂3》的分阶段Boss战在本作已经实现了，每个Boss在减少到一定血量之后都会进入二阶段，这意味着他们的攻击欲望会变得更加强烈，招式也会更迅速，甚至会有新的招式。以与一个个强大Boss间的一次次较量试探作为一片区域的结尾真的是再合适不过了，最后打败Boss也一定会给玩家带来满足和成就感。

模仿新高度

《盐和避难所》当真是把《黑暗之魂》模仿了个里里外外，从武器系统到防反系统，从“营火”设计到地图结构，从誓约系统到PVE，总之你在“黑暗之魂”所见过的，在这里统统都可以找到。

但《盐和避难所》真正能够还原魂系列的乐趣的原因却不限于此。试图抱“黑暗之魂”这棵大树乘凉的游戏是为数不少的，他们之中却没有一部能够做到《盐和避难所》的程度，个中原因便是单纯的照搬游戏元素并不意味着着这款游戏就会成功。制作者们总会顾虑到致敬和抄袭之间的微妙距离而试图在还原乐趣的同时加入新点子，但是却不对二者是否适合加以考虑，所以便总是出现借鉴的元素和新点子相互冲突反而影响到游戏体验的情况。这在另一些转换思路在游戏形态上改变成横版或是俯视视角避免尴尬的游戏中更加明显，因为“横版”本身就是一个巨大的区别，它们就总是有着一些不加思索照搬的“黑暗之魂”元素，游戏的实际体验也不尽人意——要么是一个各类游戏元素混搭的四不像，要么便是没有魂的味道的单纯考量难度的游戏。

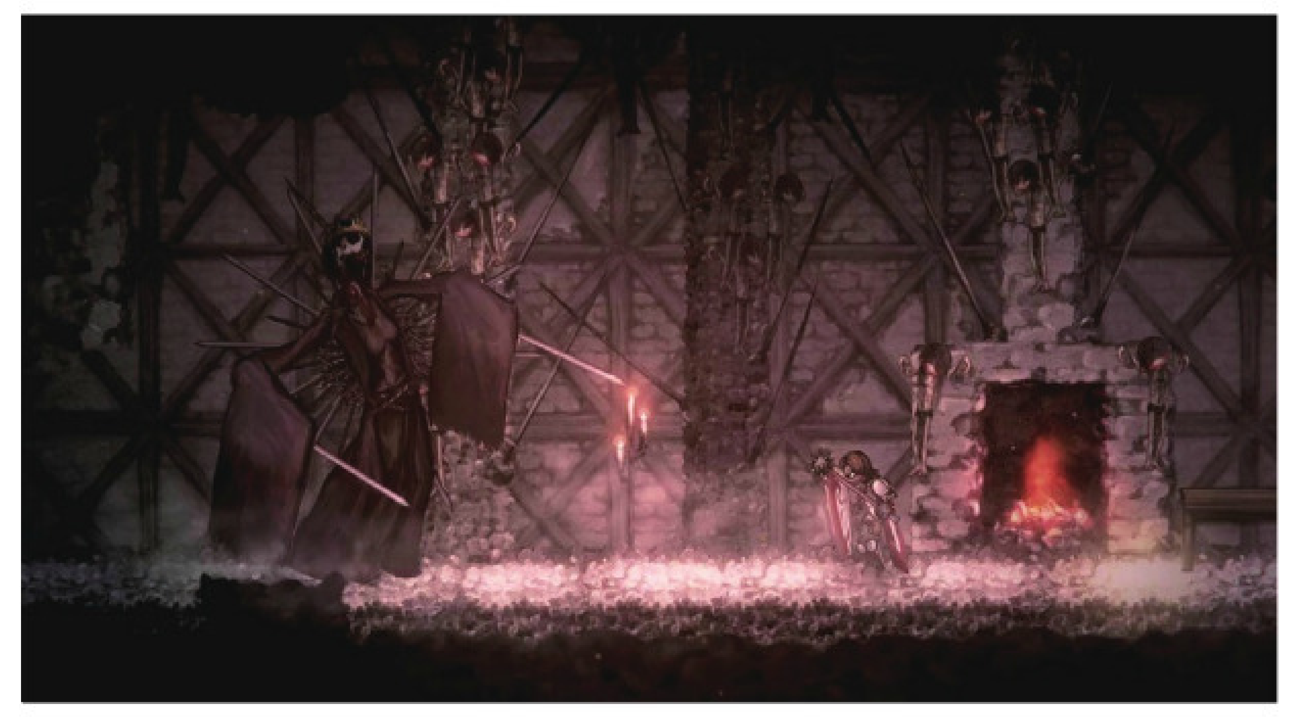
《盐和避难所》将“魂”近乎所有的元素都搬了过去，却丝毫没有给人生硬之感的根本原因便是对经典元素的改造更新。游戏中的各个系统元素浑然一体，时不时的都会让玩家感到“就该这么做”——这便是借鉴但不照搬的好处。制作组在各个元素应该怎么嵌入到游戏中也着实下了一番功夫，所以玩家游玩《盐和避难所》虽然会有浓浓的熟悉感，但还是会和你在“魂”中看到的不大一样。而越深入游戏玩家也会感到正是这些改变才令《盐和避难所》的乐趣如此的接近“黑暗之魂”。

模仿的真正内涵也是如此：并不是把借鉴者的成功之处搬过来，再加上自己的一点零碎点子就能做出好游戏，而是在把游戏的本质乐趣琢磨研究之后，再去考虑在自己想要做出的游戏中这些游戏元素应该处在怎样的位置，应该怎样的改变才能营造出同样的乐趣。《盐和避难所》证明了模仿游戏并不是单单是做的像就可以了，从本质出发达成乐趣上的殊途而同归才是模仿者应该追求的高度。

《盐和避难所》就是这么一款经过了深思熟虑的作品，它完成了将一款游戏的乐趣分析并还原这份复杂而艰难的工作，做出了能令借鉴的对象也值得参考的亮点。把乐趣用一种新的方式表现本身就意味着一定程度的创新，而我虽然不敢断定这判断是正确的，但我至少知道，《盐和避难所》做到了一款模仿游戏能做到的最好，它确实是当时无愧的横版《黑暗之魂》。P

左图 本作对魂系列并非只是简单的模仿，在借鉴的同时也做出了属于自己的亮点

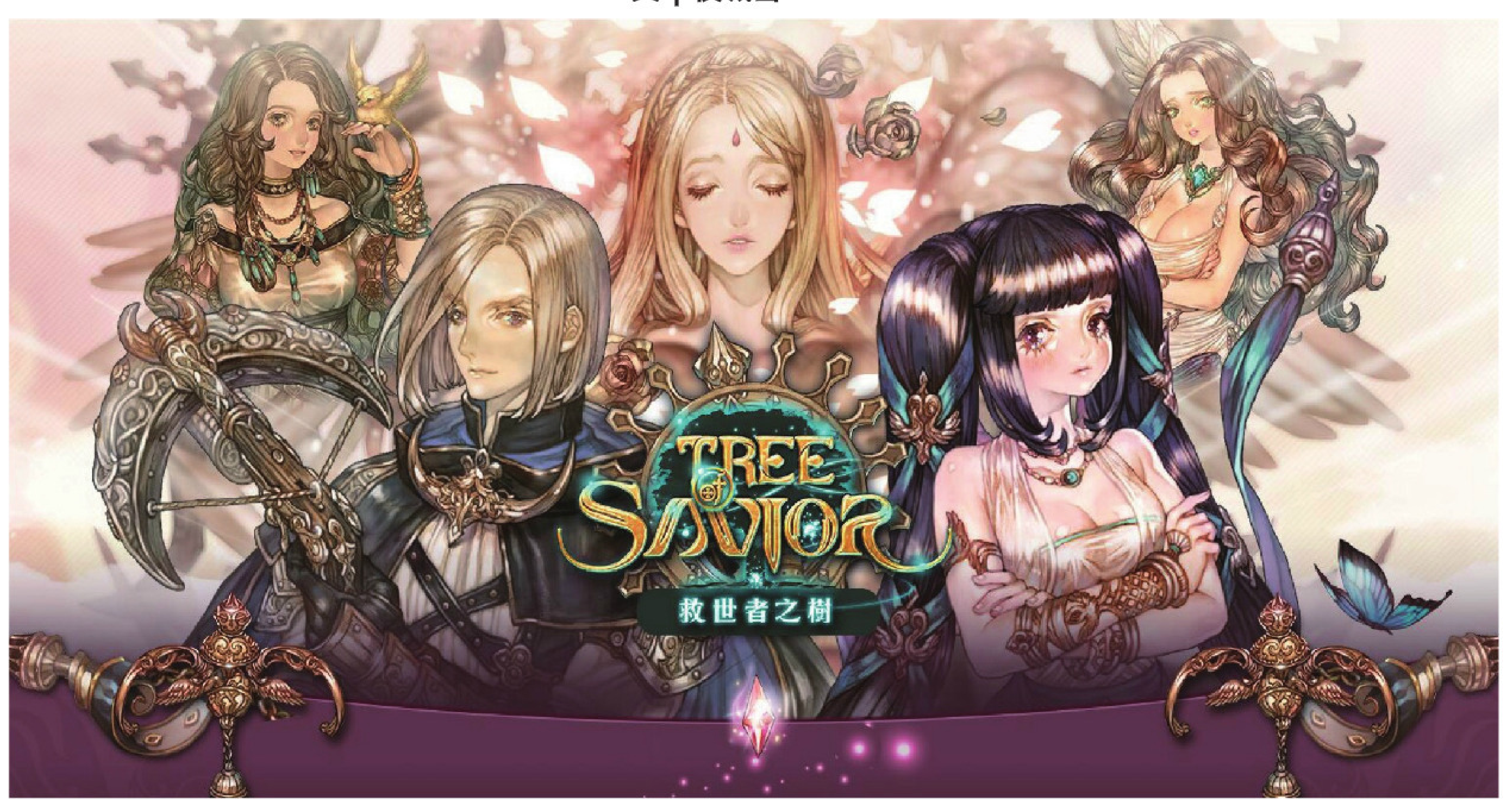
右图 游戏中臭名昭著的隐藏商店。为了卡出前往这一地点的BUG，无数玩家选择起飞，然后摔死在沙滩上





不止情怀 《救世者之树》Steam国际服深度评测

文 | 夜城雪



救世者之树
Tree of Savior
开发： IMC Games
发行： IMC Games
类型： 角色扮演
平台： PC
发售： 2016.5.18
售价： 道具收费

“仙境传说”这四个字，对于一些资深的网游玩家而言，是一段难以忘却的记忆。就如同笔者看见这四个字时，耳畔一直回响着Theme of prontera的旋律。这是在讴歌我们逝去的青春，也是在纪念属于我们的一段虚拟世界奋斗史……

然而，纵使《RO》还在，属于我们的记忆也将只是记忆，在《RO》推出后的十数年里，虽然各路厂商各显身手推陈出新，但是怀念《RO》的这份情愫，却依旧留在许多人的心中。

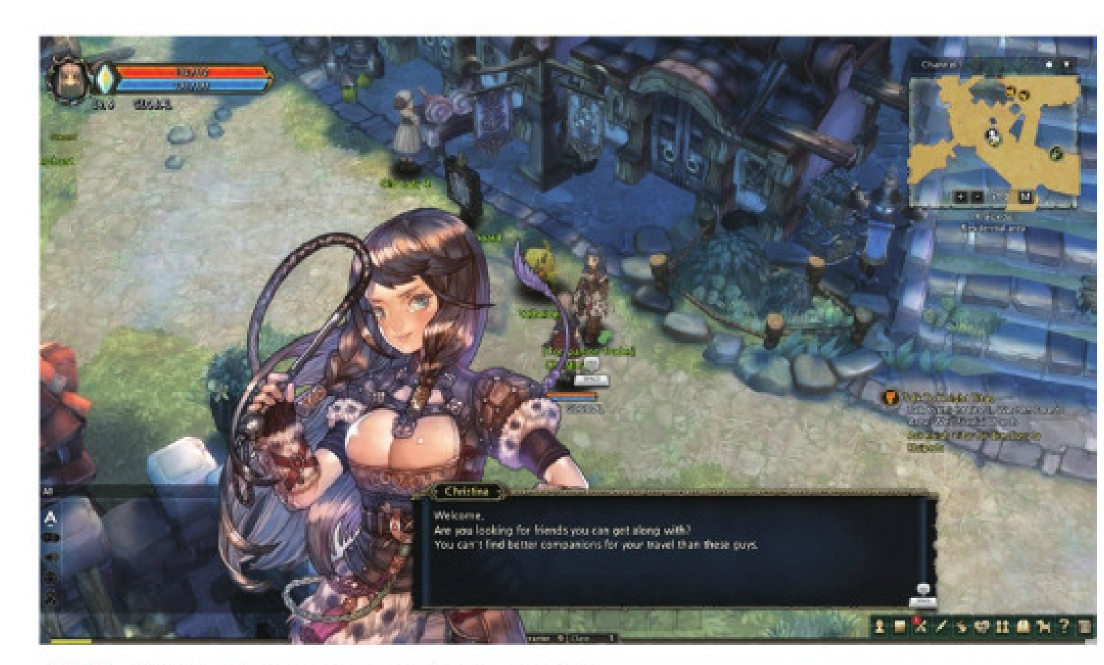
于是，每年都会时不时的有人在问：是不是能有一款新网游，能够让我们找回当年《RO》的那份感动？

不仅仅是玩家在问，厂家也在不断的思考，于是便有了一系列“《RO》续作”“《RO》续章”“《RO》精神续作”“向《RO》致敬”“《RO》原班团队”的游戏出现在我们的视线中。然而，残酷的现实是，RO这两个字母，对于游戏而言，是光环，也是魔咒——凡是以RO作为宣传卖点的游戏，基本都倒在了RO之前。倒是某个几乎没怎么用RO做宣传的日本产三流萌系网游，却默默的迎来了自己的十周年……

跑题到此结束，下面要说到的才是今天的主角——由当年《RO》的主策划金学圭带领的团队制作的《救世者之树》（Tree Of Savior，以下简称TOS）。

从情怀开始谈起

说到近几年的韩国网游，大家的印象大多都停留在《剑灵》《神佑》《上古世纪》那种精细的建模、华丽的特效，以及肉感十足的大腿，但是TOS走的却是完全不同的路子，虽然地图场景和人物采用的都是3D建模，但是因为视角完全固定的缘故让这游戏看上去更像是一个2D的游戏，这也是很多人觉得这游戏非常有《RO》情怀的原因之一。



上图 游戏拥有非常韩式的美术风格

众所周知《RO》的背景设定来自北欧神话，而TOS同样也采用了神话作为背景，不过相比广为人知的北欧神话，TOS所选择的立陶宛神话则相对冷门一些，而游戏的主线任务则是围绕寻找女神的踪迹展开的一系列事件，玩家也可以通过任务来了解立陶宛神话的一些背景和设定。

接下来则是重头戏：职业系统。《RO》丰富的职业系统在当时的网游里可谓是别具一格，而TOS也极好的继承了这一传统，每个角色在目前版本拥有6次转职的机会，也就是说最多可以选择7个不同的职业（但是会去这样选的人很少）。

至于众多的职业本身，笔者更倾向于把它理解成RO职业系的拆分，就以弓手的职业树为例，工兵可以理解成RO里猎人的陷阱技能的拆分，训鹰则是鹰系技能的拆分，由于游戏中没有盗贼的初始职业，所以实际上RO的盗贼系技能也大多并入了弓系，比如斥候就是刺客潜行系的拆分，而巫蛊师则是刺客毒系的拆分，然后看到流氓这个职业，我觉得不少人还是心中会有点小激动的吧，而且还能用背刺，是不是感受到了情怀？

除却职业外，游戏中还有类似于天赋的特性系统，可以赋予玩家或者职业技能更多特殊效果，比如说可以减少你的技能蓄力时间，提供额外buff，增加伤害，或者使用武器对特定怪物有特殊伤害加成之类的，不过攻击类技能的特性满级都是100级，而且学习的钱是每级递增上涨的，所以要想点满的话花费不菲。

当然，作为游戏最大特色的职业系统其实也是存在硬伤的，同样也是韩国网游的通病，那就是职业数值平衡设计得并不好，尤其在这种职业众多的情况下更是如此，职业强弱悬殊过大对游戏乐趣的影响是可想而知的，尤其是TOS目前没有开放职业重置的功能，也就意味着如果职业被削弱了，你可能就要废号了……

而且从目前的情况来看，开发商IMC对于职业平衡的调整更多的还是采用简单粗暴的改高弱势职业的数值，然后改低强势职业的数值。虽然在预料之中，但是我仍觉得在这方面应该还有改进的空间。

游戏中的BGM也是亮点之一，由于《RO》BGM担当的soundtemp和金学圭本来就是好基友的关系，所以BGM有大约1/4是由soundtemp创作的，当然另外几个小组的水平也十分之高，不过相比《RO》的欢快氛围，TOS的BGM更多的是严肃和凝重感。只是由于地图较多，所以TOS的BGM并非地图专属，而是除了几个主要城市外，其他地图的BGM都是几首BGM之间循环播放的。

角色育成系统

作为一个伪2D游戏，相比其他韩国网游各种愉快的捏人，TOS的角色创建未免显得有些寒碜，初始可以进行的个性化的设定非常少，仅仅是出生的城镇、发型、职业和角色名称这些很基础的东西。

目前在游戏内可进行个性化变更的内容包括：

1.发型（商城购买）

2.发色（达成成就获得，商城购买）



上图 从职业树来看，其实多少可以见到RO里一些职业的影子，但是拆分的好处就在于防止设定雷同的同时增加搭配组合的自由度

3.衣服（转职获得，商城购买）

4.头饰、臂章等装饰物（游戏内宝箱获得、游戏内制作获得、游戏内怪物掉落获得、商城购买）

基本上和RO类似，只不过头饰的属性并不特定，稍后会详细说明。

游戏中的属性主要分为STR（力量）、CON（体质）、INT（智力）、SPR（精神）和DEX（敏捷）

基本上玩过RO系游戏的人，对于这套系统基本都无需过多介绍，但是相对比较特别的地方在于属性点数的获得方式除了升级外还可以通过主线任务、支线任务甚至是隐藏任务来获得。

游戏前期的经验值主要获取方式来自于做主线和支线任务给的经验卡，中后期则是副本和任务相结合。另外，探索地图100%和猎杀指定数量的怪物也会获得经验卡。

目前游戏的等级上限开放到280级，看上去是比较恐怖的数字，但是随着游戏内副本逐渐增多，等级断层逐渐减少，想要练级也并非难事，对于游戏有一定了解的人都可以3天轻松升到130级，在130级之后因为单纯做任务会出现经验断层，需要刷副本进行补足，所以在每日副本次数重置道具没法在商城买到的前提下，到达满级的280需要大约2个月左右。

UI、操作、任务、战斗

游戏中的UI与目前的主流网游并无二致，基本上可以轻松上手，快捷栏最多可以扩展4栏，按键支持自定义修改，但是窗口的位置不能随意以拖动的方式更换（其实玩惯了RO还是更习惯技能栏在上面的设定的）。

操作总共有4种模式，去掉目前并没有卵用的自动模式外，还剩3种，分别是：键盘模式、手柄模式、鼠标模式。在起初的策划中是只有键盘和手柄2种模式，但在后来为了弓手和法师玩家精确选择目标的需要加入了鼠标模式，但是同样也带来了一系列的问题，比如之前对NPC的点选判定很可能只是脚下的一个点，对于键盘和手柄来说可以轻松的精确点选，但是鼠标则会经常出现点不到NPC或者任务关联物的状况，而且这种状况目前而言还是无解的，只能切回键盘或者手柄模式点，对于游戏体验有较大的影响。

任务系统如之前所说，主要分为主线任务和支线任务两种，主线任务只要达到可以接的等级就会自动出现在任务栏里，而支线任务要靠自己找特定的NPC或者道具来触发，接到任务后绝大多数都能在地图中找到刷怪/采集/找NPC的位置。另外还有一些NPC会给绿色图标的重复任务。任务可获得的东西包括且不仅限于：经验卡、装备或者制造图纸、钱、消耗品甚至是素质点数。

当然，你也有可能遇到下述几种情况：

1.接到了任务但不会在右侧的任务快捷栏里弹出来，让你以为任务就这么断了。

2.一块地方20分钟才刷几只怪，然后出来个任务让你只能打这区域的怪刷随机掉落品完成任务。

3.花几十分钟做完了8个重复任务却发现从第一次到最后一次的奖励都只有一个持续10分钟的BUFF，10分钟的BUFF，钟的BUFF，BUFF……

毕竟策划和程序脑袋已经装满水，多来几次这样的惊喜你也就习以为常了（笑）。

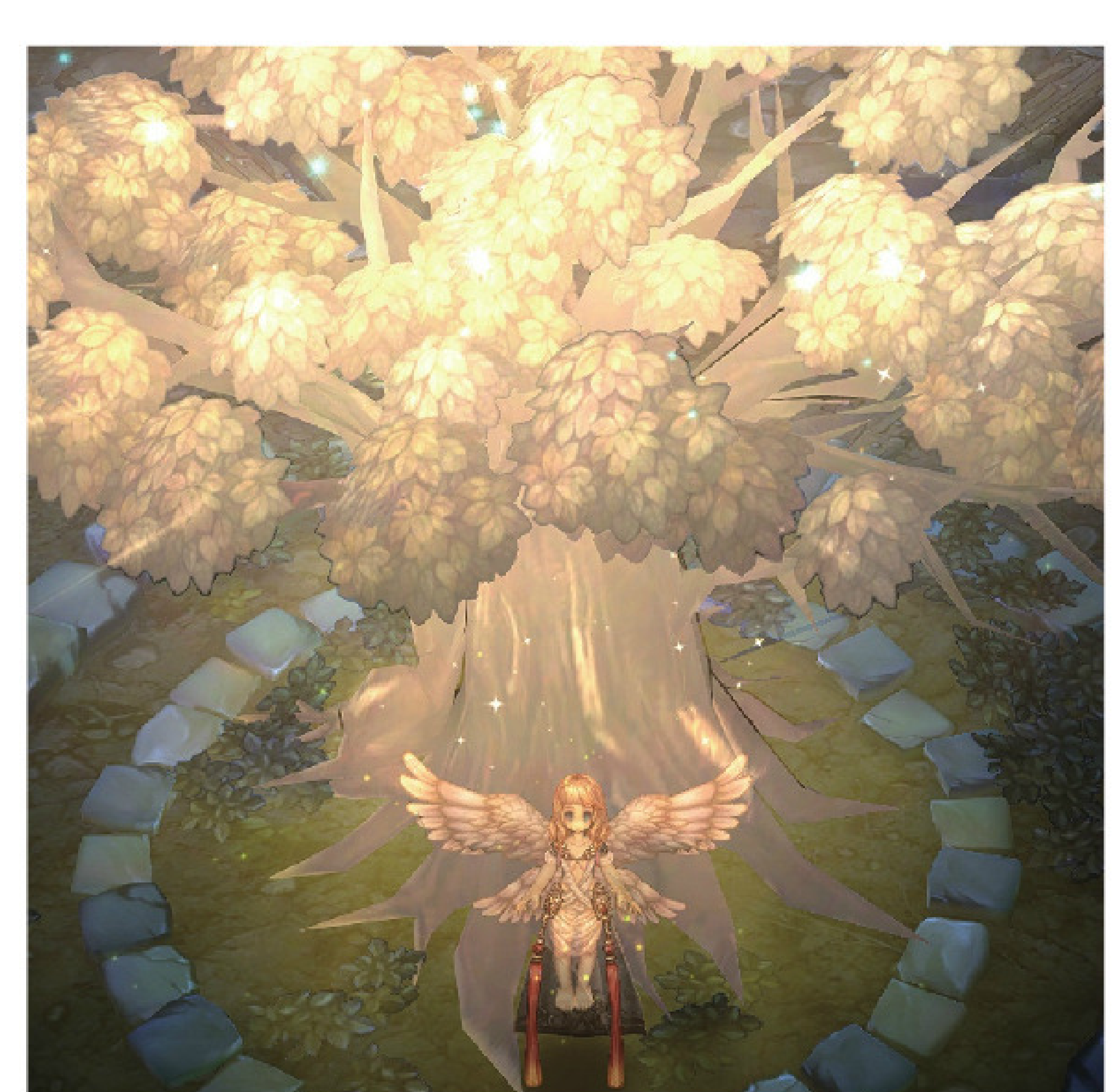
另外值得一提的是，这游戏前期其实是双主线，刷完一个主城的任务要去刷另一个主城的才能跟得上等级，但是游戏中却没有做出很好的引导，导致很多萌新单主城30级就要碰40多级的怪物了，然后被揍得满头包却又不知道该怎么办，结果只好弃坑。（老实说一个2016年的网游因为这原因导致玩家流失是要有多蠢……）

战斗系统也几乎没有什么值得大书特书的地方，任务Boss都调低过难度，放技能的时候是会有延迟动作和提示的，注意躲就好。有些副本Boss的技能则不会有明显的红圈范围提示，需要自己注意Boss的异常动作。倒是需要小心这游戏的魔法怪和远程怪，有时候能让你一个失误半血没了甚至直接被秒。

左图 虽然是锁定视角，但是下面全是书架的镂空的地板配合出色的光影特效使得游戏精致感十足

右图 立陶宛神话中的命运女神莱玛，穿插在各种主线中





还有值得注意的是，游戏内buff数是有限制的，超过数量的话之前的buff就会被新的buff覆盖掉。默认状态下是6个（牧师系职业是7个），可以通过牧师系的技能来突破上限，也可以通过学习特性、购买高级账号的方式来突破这一上限。

游戏内的副本主要是练级用，5人组队，有自动匹配的功能，而且采用自动匹配的方式进入副本的可以获得20%的额外经验加成，如果随机组队中有4个不同系的职业的话还能再提升40%经验。通常副本国际服目前是每天2次，韩服是每天5次，并不是单一副本的进入次数，而是所有的副本总共只能进入5次。除了练级外，打倒Boss会掉落宝箱（每人一个，不可交易），能开出各种稀有装备的图纸和稀有材料，当然，大多数情况下开出来的只会是塔特（提升公会经验的材料，卖店5000G一个）而已。

课金系统和游戏内的经济状况

作为一个商城制游戏，自然课金不可避，当然暂时游戏内还没有10连保底抽抽抽这种手游吸金大法。但是却有一个几乎所有玩家都要买的道具：高级账号。高级账号包含的功能有：

1.可训练的特性数量 1→2

2.拍卖行税率30%→10%

3.增加移动速度 0→3%

4.拍卖行可登录道具的数量 1→5

5.打怪增加经验30%（韩服是20%）

6.可使用交易功能，每月30次

7.额外的一个buff数量

8.可使用高级账号限定的动作和表情

9.每日副本次数+1（国际服限定）

10.可使用人物间互通的仓库

一般来说，高级账号在网游中的实质就是变相月费，TOS也并不例外，甚至是把游戏中的一些基础功能例如交易、账号间互通仓库这样的功能也放入其中，更何况没有高级账号你还要承受拍卖行高额的手续费，每次只能登录一件东西。更别说国际服没这玩意你还要比别人每天少打一次副本，日积月累下来差距会变得非常之大，基本上到了后期没高级账号就根本没法玩了。但是好在目前韩服和国际服高级账号的道具都是可以放入拍卖行进行交易的，对于经历过开荒期的130级以上玩家来说，高级账号目前来看基本上是人手一个的程度。

如果要买的话则比较贵，198TP一个，国际服的TP价格是9.9美刀=100TP，换算成RMB要百元以上，韩服也差不多要百来块钱，即使放在海外的月费制的游戏中，这也仍算是一个偏高的水平，更何况这游戏除了高级账号外还有其他的消费项目。

其他的消费项目包括洗技能点（目前没有卖洗素质点的，也没有重置职业路线的），买发型和时装（之前在人物养成里介绍过），当然也有经验书啊小喇叭啊复活币啊这些商城制游戏常见的东西。

唯一一个吸金比较厉害的坑我觉得是头饰附魔，之前也说过头饰的属性不是固定的，是在商城里买附魔卷自己洗出来的，最多可以附3个属性，而且属性和数值都是完全随机，真要强行洗出一套适合自己的属性，那花费将会是无底洞。

刚才也说了，交易只限高级账号之间，而且不能交易钱，只能以物换物，所以游戏中的经济流通主要靠的就是拍卖行，拍卖行和商城一样，需要在游戏中找NPC才能打开，登录商品和交易成功都需要收取手续费，而且收益要2天后才能拿到，韩国的网游似乎现在都是采取的这套系统，然而工作室表示影响并不大。

游戏中的主要金币产出是靠打怪掉金币和收集物，等级越高的怪物金币收益越高，游戏中还有两种发光的怪物，一种是打死可以获得大量经验，另一种是打死可以获得大量掉落物，因为刷新量极少所以可遇不可求。

作为玩家

游戏最初预计2014年上线，然而足足拖了快一年，最终上







左图 创建角色可选的个性化内容并不多

中图 属性点系统本身并不新鲜，但是通过任务来获得可以为游戏增加不少隐藏要素

右图 洗了2捆卷，100多TP，最好的属性就这个，我觉得我该去转个重装，然后让洗出神属性的欧洲细作吃我长矛……

线的也只是个半成品，BUG、服务器问题满天飞，每次更新版本都会出现更多BUG（一个“任何成员都可以解散公会”的BUG用了很长时间才得以解决）。官方把大部分精力都浪费在了职业、平衡性上，以至于中期以后的游戏内容开始乏力，高端内容只靠数值爆炸来增加难度，为了拖延玩家的升级速度，在游戏里处处设坎，让游戏的升级之路变得枯燥乏味。或者说，这就是韩国游戏的味道，到了后期大家都撩妹去，谁还管游戏内容。

所以说这终究是一个情怀游戏。如果你是RO死忠，想要换一种感觉，可以心平气和的来玩这款游戏。这款游戏你玩得越是认真，越会痛苦。相反不去想太多效率问题，简单的和（女）朋友沉浸在游戏环境中的话，其实就已经足够了。

不能怀念初恋对象，还不让怀念初恋的那棵樱花树吗？P



上左图 商城中的衣服和发型价格不菲，衣服还有职业限定

中左图 游戏中的UI和一般的主流网游并无二致，比较容易上手

中右图 游戏的主线和支线中经常会出现同样的Boss，比如图中的Poata同学要被玩家从新手村一直虐到200多级，悲惨程度能排进游戏前三

下左图 游戏中的商城需要通过和城镇中的NPC对话才能打开

下右图 靠游戏系统本身的限制来遏制工作室目前看来只是运营商的一厢情愿









大厂出手舰娘游戏的“战国时代”？

文 | isblue

本来去年《战舰少女》开发商与运营商互相扯皮算是个行业内的负面新闻，然而这个负面新闻却反而引爆了二次元游戏的热潮，让一众开发商更坚定了开发自己手头二次元游戏的决心。毕竟这场大战是一场分蛋糕之战，它至少证明了在二次元这片市场有蛋糕可以分。于是乎在今年上半年，有更多的二次元游戏冒了出来，其中的舰娘相关游戏则已经自成一派，反正大家都是或多或少地抄了日本舰娘，谁也站不到道德制高点，某种意义上倒是另类的“公平”，那么就看大家八仙过海各显神通“你行你上天，我行我入地”。

比起去年的小制作厂商们地下作坊式的山寨，今年的类舰娘游戏则呈现出大厂制作的趋势。比如本文接下来准备放一起介绍的，就分别是腾讯与空中网手中的舰娘作品，它们都算是有头有脸的网游大厂商了。而在它们身后，包括金山游戏等在内，还有更多的舰娘游戏跃跃欲试，准备在2016年抢滩。

别看大厂们的产品今年才出来，其实立项估计都在去年甚至更早。相比小厂程序上的粗糙、美工上的擦边，大厂在这些方面多少得有点节操，然而当大厂把各种准备都做好之后，却发现这个市场已经瓜分得没剩下多少了。从这点上说，大厂动作偏慢是劣势。舰娘游戏格局发展成现在这样，也是给大厂上课。其实版权就是给大厂们玩的，像腾讯就已经意识到这一点，从腾讯开发的游戏中就可以看到这种倾向。如果坐拥大厂之名却看不到自己的劣势，那么制作出来的游戏很可能最终是要悲剧的。在这点上，强拉来版权的空中网就是教训。对于手中玩家都是军武宅的空中网来说，错过舰娘这个好题材着实是很可惜的。

腾讯之《蔚蓝战争》

先说腾讯的《蔚蓝战争》。四月是游戏第一次测试，有许多问题，比如人物配音缺失啊，点击屏幕反应延迟啊，建造、远征出现问题啊等等……毕竟我们参加的是一测，没必要在这些小细节上咬着不放显得我们不大度。首测的游戏还是要看制作方的定位。



游戏的新手教学系统做得很完善

如果玩过《战舰少女》或是日本《舰队Collection》，就能一眼认出这款游戏。初入游戏给人印象最深的是细致的新手引导，这点与《战舰少女R》等形成了鲜明的对比（后者对新人基本就是放置Play）。初号舰会对主角有细致的引导，并介绍游戏

内各项功能与各个系统，属于从零开始手把手教学。即使新手引导结束之后，当玩家在开启新功能或进行误操作时，依然会出现引导内容提示玩家正确的操作或介绍新功能。在新手引导方面游戏做得非常周到——不过这都是商业化团队制造的假象。

新手引导结束后，本作就原形毕露了。这个游戏系统就是市面上已经推出的几款舰娘游戏的一个打包合集大套餐。在玩法上并没有什么独创性。地图出战，战前准备，战时只能观战，然后是决定是否进击，都是舰娘游戏那一套。要说本作最值得讨论的点，果然还是它的画面。

游戏虽然面向二次元，却并不是以名画师与高质量原画为卖点，而是采用3D引擎。

无论是在战斗场景还是在主港休息区，舰娘都以3D的形态出现。3D画面最大的好处就是舰娘不再只是一张静止的图片，而可以动起来。比如本作游戏的战斗场景就拥有同类游戏中最强大的画面表现。游戏利用全3D的优势，采用过肩视角展现战斗过程，更有代入感。当角色发动技能或暴击时，镜头也可以立即切换到相关角色给出特写。这就让战斗变得非常直观。

除了战斗场景之外，3D模型还可以有更多妙用。比如本作游戏设定了主港，玩家可以看到自己主力舰队的妹子在主港四处或坐或立，点击之后还可以拉近互动。这样的设定就很有代入感。

3D人物还有一个好处就是更方便换装。虽然现在利用电脑绘图的2D原画换装也不再那么麻烦，但换装不换动作往往会被吐槽没有诚意。而3D模型一大好处就是可以即时换装。舰娘游戏一大卖点就是舰娘被击中后的“中破”“大破”图。看到衣衫褴褛的妹子，绅士们不由血脉偾张。现在“大破”人物变成3D之后玩家还可以自由转动视角看个仔细，自由度当然更高了。在本作游戏中，玩家可以在舰娘的房间留言，结果大量绅士的留言都是大破时看到了什么颜色的小裤裤等邪恶话题。更有人吐槽说某只舰娘平时明明穿的是蓝白条纹，“大破”之后变成纯白的了——先不论这个是不是Bug，从这个变化可以判断，3D模型换装不但可行，而且很方便很直观，是可以做到“点击即换”的。也许不久的将来商城里就会多出一个选项——时装。给舰妹穿上不同颜色和风格的衣装出发去战斗，妥妥一个课金点。

夸了3D那么多好，现在该说说3D引起的问题了。别的先不说，首当其冲的问题就是3D人物不好看啊！即使是手机屏幕小，也掩饰不住妹子们那棱角分明的面瘫脸。3D之所以丑，一是3D模型人物形象同质化严重，二是捏人的美术水平有限，三是手机端能够搭载的3D引擎有限。种种原因导致3D人物的精美程度和2D相比还是有比较大差距，更何况本作是真实人物比例，又不能像某些三头身形象那样投机取巧，更暴露了人物不够美的问题。

作为一款二次元游戏，人物美不美当然是评判游戏好坏最



舰娘们不是完全还原史实，大多进行了重新设定



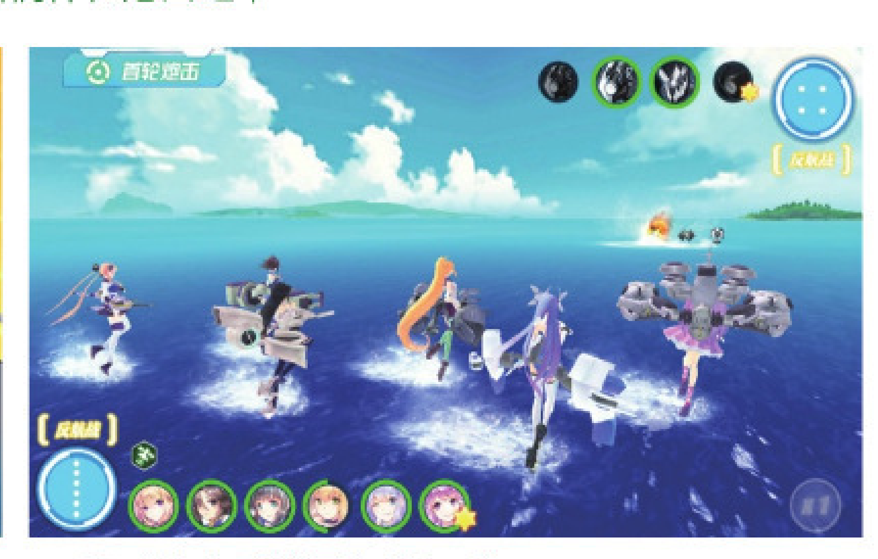
待机画面中，角色们各自徜徉在港口之中



舰娘们泡温泉修理的场景终于实装了



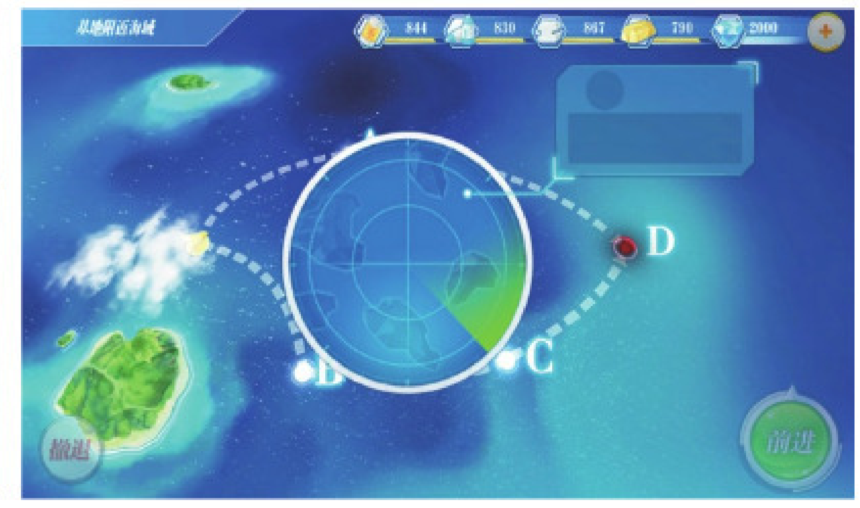
3D人物实在说不上有多美型



3D即时战斗系统很有代入感



大破特写也是即时演算出来的，而非定格图片



战略地图虽然是老一套，但做得更逼真



游戏拥有中日两种配音可切换选择

重要的标准。除了人物建模的问题之外，3D引擎还会比较吃手机配置，消耗手机电量。进入游戏、关卡读盘等也会耗费更多时间。这些都是全3D的代价。更何况舰娘类游戏人物众多，这就更加大了前期开发的成本。如何优化程序，这是对游戏开发商提出的最大挑战。

总体上说，本作是同类舰娘游戏中比较有自己想法的，主要特色就在于全3D。这个特色有好的方面，也有明显的不足。游戏现在尚处于第一次测试阶段，未来会变成什么样还不好说。但从游戏的架构中可以看中腾讯对这个项目的价值观。四个字：后发优势。



腾讯利用自己手中的品牌进行跨界合作

空中网之《钢铁少女》

由空中网制作的《钢铁少女》同样是一款今年上半年上线的舰娘类游戏。讲真，现在二次元这些游戏的名称相似度真的很高，已经达到当年各种三国游戏让人分不清谁是谁一样了。光是从这点也可以看到，舰娘游戏想做自有品牌的难度已经很大，玩家记不住就难以形成号召力，舰娘类游戏已经是一片红海。

二次元游戏我们最想要关注的还是画面。本作的画面没有采用3D技术，以2D表现为主。整体风格透露出浓浓的彩色颜料味，恍惚间都能让人隔着屏幕闻到油漆的甲醛味道。浓厚的色彩可以算是游戏最大的美术特点了。人设方面浓浓的油漆味依旧，然而刷了新漆的少女们还是给人似曾相识的印象。看来厚重的油漆PS装甲也掩饰不了姑娘们借鉴别人的身影。这时候不由让人想起当年六小龄童状告手游厂商孙悟空形象侵权的故事，厂商对此的解释是：孙猴子就是长那样的嘛！于是乎舰娘游戏似乎也可以说：反正川内就是夜战、雪风就是急速，装备设定都一样，画得像怎么能怪我们画师呢？

本作在宣传时最大的卖点是全程的配音与2DLive技术。配音方面尽量邀请玩家比较熟悉的声优，要有几个支撑台面的，游戏在发布会上就邀请到了知名声优花泽香菜来京，这也是花泽香菜第一次来到北京参加游戏宣传活动并演唱了主题曲。结果“香菜为中国山寨舰娘游戏代言”的新闻居然不胫而走传到了日本Twitter上，不过并没有引起太大的波澜（因为香菜在日本的人气并没有在中国那么高）。

虽然宣传活动是挺到位了，但游戏实际上日语配音的舰艇并没有想象中丰富，只有角色受伤大破时几声“哎呀”，内容较多的大段对话大都没有配音。游戏宣传时号称的2DLive效果也是同样，实际上搭载了动态效果的舰船十分有限，许多舰船依然只是立绘一张。而动起来的角色由于要考虑动态演出效果，角色站姿形象受到了限制，有时候会觉得得不偿失了。

说完画面和声音这些噱头，本来该谈谈游戏系统了。然而本作的游戏系统介绍，把当年介绍舰娘的文章直接复制过来替换掉其中的游戏名称就能用在这里了。游戏在战斗系统及相关内容上确实没有什么惊喜。

战场出击画面：没有新意。战略地图画面：大概是照着《战舰少女》学的。战斗阵型：自己追加一个阵型，实际没有什么变化。战斗场景：自动观战、左右对峙、日战夜战、大破画面……一言以蔽之“全是套路”。当然与《战舰少女R》相比，本作在自动战斗的体验上还是有所加强的，只不过细节上的加强还是没有让游戏战斗达到耳目一新的效果。毕竟说好的2DLive在战斗过程中毫无建树。

养成系统也依然是照搬舰娘。大建捞船、小建赌装备、还有补给与修理。有所不同的是，本作为舰娘追加了好感度系统。并不是舰娘升级满了就能领证结婚，在升级的同时还要刷好感。好感可以通过赠送礼物的方式来快速提升，这时游戏搭载了一个拉霸小游戏（就是俗称的老虎机）。在这里欧洲人（运气好的玩家）给制作方点赞，制作方成功地为舰娘游戏又创造了一个新的吸金点。想结婚，就有点诚意，把聘礼钱交出来吧！

最后，该说说剧情吗？对舰娘们来说剧情这东西真的重要吗？如果说日本舰娘好歹大部分是自家姐妹，到了国产舰娘游戏已经是



知名声优花泽香菜为游戏代言配音并演唱了主题曲



游戏拥有漫画原作，主要借用了其人设



游戏剧情以雪风为主角——仅限教程

不分年代不分阵营的“全世界舰娘一家亲”了，还有什么剧情能圆其说？这里就不得不说明了，你说剧情不重要，但《钢铁少女》可是有原作漫画版权的，漫画为台湾地区漫画作者皇宇所作。

在漫画中雪风是个天然呆少女，“青岚三番队”的队友常常被她的糊涂行事搞得哭笑不得，然而，她似乎拥有莫名的强运，总是能化险为夷。在某日一如平常的巡航之后，从外海传来的袭击警报……来自“星连”（盟军）的强力战舰以压倒性的攻势横扫千军，雪风等人逐渐被逼入绝境……随著战局扩大，雪风结识了更多伙伴，也目睹了现实的残酷，下定决心成为如大和姐姐般可靠人……

为什么雪风会成为本作的主角呢？那是因为雪风在日本二战投降之后被纳入了当时“中华民国”的海军行列继续服役。而漫画故事的发展也不是舰娘少女们合力打外星人，而是日本舰娘们与盟国舰娘们开战，随着战斗的进行，漫画作者的倾日走向也越来越明显，这样一部作品能够被选中而游戏化，也是出乎意料的。当然，在游戏中并没有太多漫画情节的展现，对阵敌人也换回了如舰娘那般不痛不痒的“迷之生物”，毕竟这样比较安全。游戏虽有原作，总体上只是借用了原作的人设，并没有借鉴原作的剧情故事。

与腾讯的《蔚蓝战争》相比，空中网的《钢铁少女》不过是在众多的舰娘类游戏中赶了一波潮流罢了。不过由于《钢铁少女》拥有更高质量的用户（比如与《战舰世界》联动），游戏即使没有太多噱头也可以留住一批用户。既然如此，《钢铁少女》应该更抓紧一些早点上线，情况就会比现在好得多。然而大公司就是这样，坐等着机会从自己眼前溜走也依然按自己节奏行事。像《钢铁少女》的这个版权，本来完全可以不要，直接找国内画师上手即可，结果就因为种种“原计划”错过了游戏的空窗期，未来命运就只能看运气了。P



川内姐看起来为什么那么眼熟



“全世界舰娘团结在一起”


为了人物能“动”起来，立绘受了不少的限制



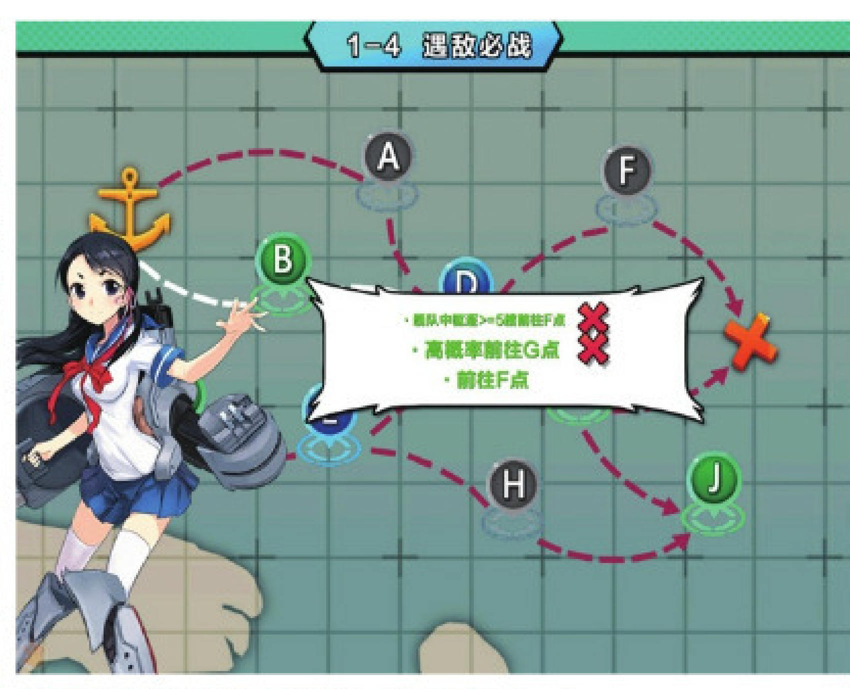
“大破”以特写的立绘表示，并没有其他特别演出



阵型系统并没有什么新鲜的内容



连战斗中的演出也借用日语



战略地图依然是掷骰子的前进方式



游戏的礼物系统加载了一个拉霸小游戏

《武士快跑》
奔跑与斩杀，就是这么简单

文 | horo-mini



跑酷游戏一直是休闲类游戏的代名词，最大的优点就是随机、无尽、无需联网。每每过一段时间，我们总能在应用商店里找到几款此类游戏玩玩，这次介绍的《武士快跑》（Samurai Blitz）就是这样一款游戏。游戏由Studio Thunderhorse 开发，是一款结合了横版通关、像素等多重元素的动作休闲类游戏。

打开游戏，随着电子音响起，屏幕一闪而过，一位身披斗笠、手持利剑、脚踩木屐的青年向前奔去，游戏就此开始。游戏整体偏日式风，作为无尽跑酷类型，并没有什么剧情。游戏中不论是杂兵还是Boss设计，原型多少都能从日本的神鬼传说中找到，对于接触过不少妖怪动漫的玩家来讲具有别样的吸引力。画面上，虽是像素构成，但色彩动作设计并不粗糙，背景自然，攻击特效清晰可见。而角色死亡时背景音乐的戛然而止也为这个休闲小游戏平添一份喜感。有时候当把主角小哥害死几十次之后，不由会对着插在地上的刀自问：小哥你到底为什么要跑这一趟呢？

当然这样的念头只是一闪而过，马上就Replay了。游戏的操作简单流畅，跟其他跑酷类游戏不同的是，玩家除了跳跃躲避还可以杀敌清屏，且行动模式并不单一，支持二段跳和连斩。红心初始为三颗，很容易让人联想到红白机时代的设定，累计上限表面为四颗，满额后掉落的不再追加，但购买熊猫作为宠物便能使上限提升到五颗。

对于侧重通关成就感的玩家，增加躲避减少主动性进攻不失为良策，只是如果不在两个回合内击倒关卡Boss，就不会有大量金钱和随机道具奖励。Boss的攻击模式多玩几次就能摸清，其本体往往借助各自的特技在一定距离外攻击，因此推荐躲避小规模干扰攻击后快速抓住机会近距离斩杀本体，这一阶段的Boss可以说防御力最低。

虽然游戏默认为横版通关，但对于不太看重通关的玩家，可将精力花在享受杀敌的快感或是限定任务成就达成上。限定任务达成提示可以在累计距离的下方以及主菜单的右上角找到。乐于享受连击杀敌的玩家，开放BGM能使游戏节奏感提升，共有四种BGM可替换，通过随机或抽奖环节获得。

累计足够多的金钱后，玩家可以购买卷轴、刀还有宠物。刀和卷轴若是配合使用得当，能够提升红心或招财猫掉落概率，由此增加杀敌数和过关率。而衣服和气场特效的更换则缺乏实用度，只能造成视觉的差别效果，青蛙是唯一一个标明能用现金购买的宠物。不过游戏商城提供了购买金币的通道，所以有钱的玩家依然可以买到自己想要的道具。

不论是单纯享受斩杀清屏的玩家还是喜欢配合各种道具技术通关的玩家，都能从这款游戏各取所需。P



第三关的BOSS是一只大伞怪



各种卷轴是玩家好帮手



萌萌的招财猫（然而实际只会让你败家）

《合战忍者村》经营战国时代的雪隐之村

文 | isblue



有一种游戏类型的推荐，是无论什么时候都不会过时，那就是模拟经营游戏，尤其是单机类的模拟经营，例如这次介绍的开罗游戏（Kairosoft）的《合战忍者村》。

从新手村开始蔓延的趣味

开罗的模拟游戏大家都不陌生，这款《合战忍者村》也是其思路下的产物。游戏体积小，画面元素简约，但却拥有经营游戏必备的全部元素，用一个词归纳就是“有趣”。

游戏的趣味从新手引导的时候就开始了。玩家扮演的是处于纷争中的村落一族的首领，第一步的工作就是将分崩离析的村落重新统一起来。玩家在统一村落的过程中逐步了解游戏的主要功能模式，包括建设、战斗、发展等基本概念。当三场战斗之后村落得以统一，本以为画面会切换到下一个关卡，没想到这才是统一天下真正的开始。玩家要以自己的小村为据点，协助幕府将军开启四方征战之路。

也许是因为玩多了当下的主流手游，我居然已经习惯一个游戏被肢解成无数杂碎的设定，回头玩这个几年前的游戏，发现流程如此顺畅，没有体力限制，没有数值大坑，可以让我一口气通往征战天下之路时，只想到一句广告词来形容当时的心情“真是如丝般顺滑”。这也是我不惜为一个老游戏写推荐的原因。不要看这个游戏画面老体积小，其实游戏本该如此，不知何时我们都已经忘了游戏原本的模样，不如拿起老游戏来回想回想吧。

双线经营发展

不足10MB的游戏却是麻雀虽小五脏俱全的。（对！就是不足10MB，大家如果发现自己游戏安装超过10MB，那八成无良商家在里面植入了广告SDK）模拟经营游戏核心就是经营自己的村庄：建设房屋招募村民发展，种地砍树制作物品卖钱，这些都是常规经营内容，相信玩家都能轻松上手。也许是出于手游平台的考虑，游戏在经营内容上作了适当简化，玩家对幕府的支持只要出钱就行了，别的什么都不用管，每捐一笔钱，幕府的军队规模就会扩大。同样，玩家出征也不用考虑军粮士气等问题，这些方面的简化让玩家可以安心于村庄收益建设。由于村民们只需要一间房子支持，无需其他方面的支持，所以网上才有玩家做了全矿/木的建设攻略。与PC端很多经营游戏不同，在忍者村的世界里，不种田也不用担心村民们饿死，挣钱才是硬道理。

如果只是挣钱招兵征战四方，那本作的可玩时间将打对折，等村内建筑都规划好之后，就只能傻傻盯着屏幕数钱了。能够找到“最优解”的经营游戏不是好的经营游戏，本作设计的妙处就在于还加入了村民系统。玩家招募的每一个村民都有自己的一套数值，包括体力、腕力、射击、劳动四围属性，还可以装备头、身、手、特殊四件装备。同时不同角色还拥有不同的技能，村民各自还能进行修行。

在村落地图固定的情况下，个性化村民的加入让游戏重复可玩性大大加强，为打造出一支作战部队与一支后勤种田队，可是够让玩家花费一番周折的了。作战部队需要加攻防的装备，而后勤部队需要的是劳动力；初期资源捉襟见肘，应该让哪几位村民优先修行升级也让人苦恼（修行要花钱）；甚至不同村民的住房都有调整的空间，劳动力高的村民最好住在重要物品生产建筑的旁边，而作战部队人员，最好去种地砍树。对于完善主义者的经营游戏玩家来说，这种设计可以让他一整天都有事可忙。

互相影响的战斗

村民系统的设计巧妙还不止如此。游戏中的战斗分为两类，一类是玩家部队追随幕府大军征讨敌对大名的合战。随着幕府军队规模日益庞大，参战玩家的部队战斗力已经可以忽略不计，单兵技能在这样的大合战中派不上用场，而为整个军团加攻防Buff的“将军技能”作用则越来越大，这些将军可以四围很差，但只要拥有技能，就能在战场上发挥远大于单兵的作用。除了大合战之外，游戏还巧妙设计了小规模的山贼讨伐战。这些战斗“由于道路狭窄幕府军无法参战”，就全由玩家自己村里的部队应付了。这时候上文书中的单兵武士及其技能就派上用场了。在少量人数的战斗中，他们往往能够以一挡十，取得战斗胜利。

比起许多模拟经营游戏只是玩数值，本作的战斗多少带有策略成分。游戏兵种分为步卒、弓箭、火枪、铁骑四种。火枪兵部队最先攻击，但只能直射伤害前排步卒，弓箭队第二轮攻击，可以手动指定攻击目标，步卒第三轮攻击，冲向远程兵种时会受到攻击，最后是强力的铁骑突击。游戏战斗虽然大部分为自动战斗，但四大兵种的攻击顺序却让游戏产生不少变数，比如游戏教程中就提到的“手动指挥弓箭队先攻击铁骑部队”就是一例。给特定部队配置相关技能也能让战斗事半功倍（比如让步卒部队能够防御火枪）。有趣的战斗系统配上玩家熟悉的日本战国时代，更增加了一份代入感。比如武田家设定有数量可观的铁骑部队，我曾经被其一次冲锋就全灭了部队。说好的信长三千火枪击败铁骑的长篠之战呢……要承认，在这个像素级画面的游戏里，火枪胜铁骑什么的只能靠脑补，在本作游戏规则里是不可能出现的，这算是本作的众多遗憾之一吧。本作其他方面的遗憾也都如出一辙，就是自由度不足。固定的地图，固定的对手，固定的发展思路。虽然作为模拟经营游戏重复可玩性低了一点，但除此之外，这真是一部充满乐趣的休闲之作。如果没有玩过，那么它一定可以让你度过一个无比充实的周末。P



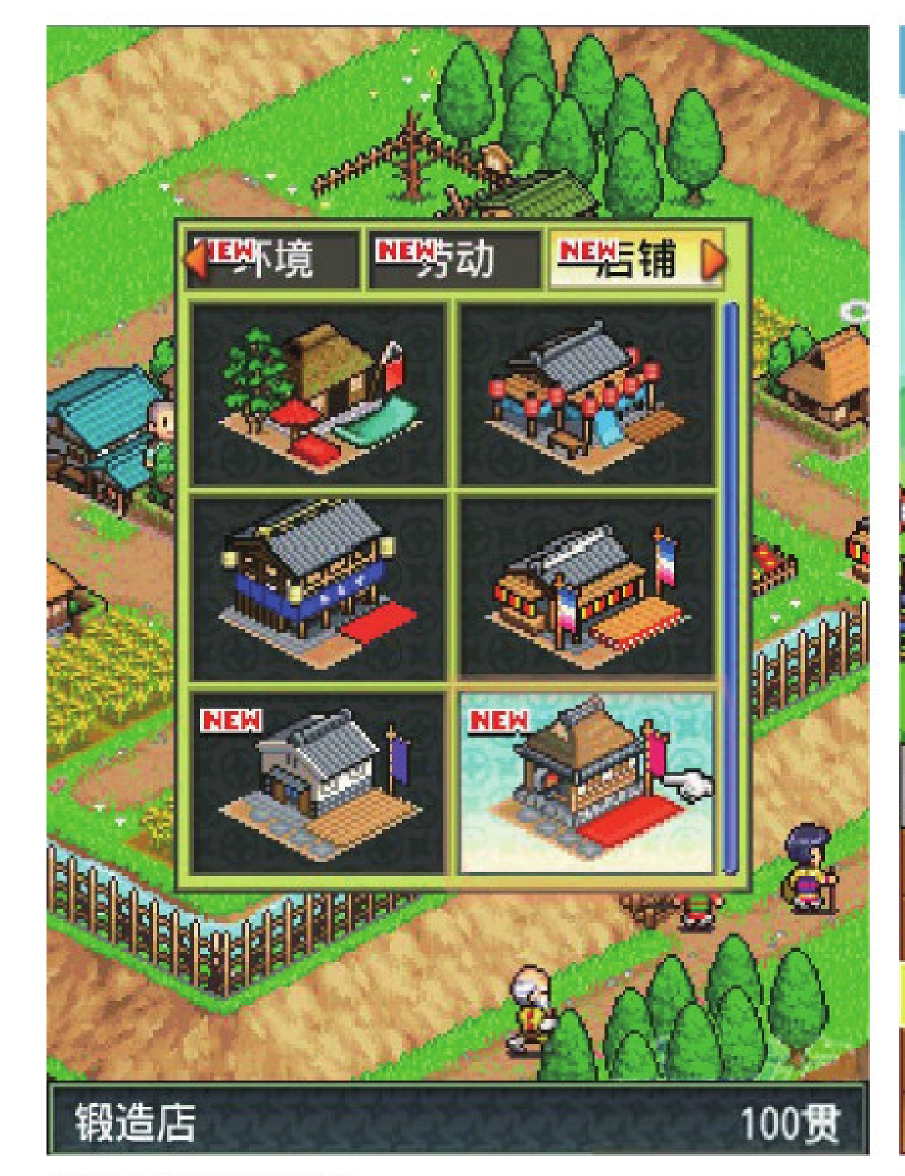
从新手教程就开始让人沉浸其中



游戏以日本战国时代为背景，许多细节都很有代入感



游戏标准年份为16年，过期可继续玩，但不再记分



这里是村中的店铺



四兵种战斗是游戏的一大乐趣



游戏中插入的报告书，很应景

《成金电铁》堪称魔性的放置游戏

文 | Narcissus



我很喜欢铁道游戏，目标是以后去日本吃遍铁道便当。所以看到这款名叫《成金电铁》的游戏就毫不犹豫地下载了。然而它实际上并不是一款铁道游戏，而是一款放置游戏。

魔性游戏

放置游戏大家玩过一些吧，比如萌萌的《猫咪后院》或是感人的《昭和菓子店物语》。相比之下，《成金电铁》这游戏显得不那么正经。游戏开场就是猫之里村陷入危机两名疑似乘务员打扮的姑娘毅然决定要买下日本铁道公司以便让猫猫村通上铁路。为了收集足够的资金，我们就此开始了游戏。

俗话说人生第一桶金最难赚。但是在《成金电铁》里就不一样。当地图上空无一物时，作为引导员的姑娘告诉玩家，点击猫猫村民就能掉钱。

——这不就和抢劫没什么两样吗？

——抢NPC的钱怎么能算抢呢？

赚了第一桶金之后，就可以买地开店种田收钱了。看看，我们抢钱也是为了村民造福为了让村子通路。可是开店卖什么给猫村民呢？于是就要上山打怪。第一关就遇到传说中的巨龙。领队的姑娘们与Boss的对话充满了轻小说风味。

Boss：让万物的存在都消失吧！

少女：哇！还有这样的技能。我也有很多想让它们消失的东西啊。家里的旧报纸杂志啊，一时冲动买的无用物品啊，水电信用卡账单啊……

Boss：你在说什么啊！

少女：不要打断我说话！

Boss——卒。

每次过关都上演着各色Boss被思路诡谲的少女们调戏的戏码，加上两位少女略显棒读的配音让游戏更显魔性。要说本作的亮点，Boss战前的剧情真是本作最大的亮点。

打Boss会掉落食材，就可以拿到村里去卖了，而换来的钱可以收买更多少女加入讨伐Boss的队伍，这时候两位女主角有了如下对话。

——为什么只要花金钱就能提升等级啊？难道不是通过修行、锻炼之类吗？

——你真是不懂啊，女孩子就是通过金钱来提升战斗力的啊，花钱买衣服啊化



妹子决定赚钱帮助猫猫



Boss形象多是奇葩

妆品啊包包鞋子啊，花钱越多才能提升越多的战斗力啊！

听起来很有道理，果然女孩子的战斗力是和钱成正比的，这也符合本作游戏的世界观，那就是——这世界就是一个钱字！

随着金钱的积累，终于可以买下铁路公司啦，从此村里就通上铁路，每三分钟就会有火车开过。此时我们就可以带领猫猫村众们“取走”过路车上的货物——为什么越来越有车匪路霸的感觉？为了让车上的货物越来越丰富，我们需要收买日本全国的名产，从札幌拉面到博多火锅悉数登场。每回点击物品出现“买收”的声音，总让人有种停不下来的感觉。

游戏把日本分为若干区域，各地名产的分类也很细致，当把某个地区的名产全都收买下来之后，还会触发奖励，让玩家打怪小队的战斗力得到加强。而收买到的名产也可以在吃货猫猫村里销售，销售达到指定数量，也可以得到金钱或其他奖励。

最后，最让人激动的是游戏内的“东西合战”。玩家小队除了自己上山打怪之外，还可以参加东西合战，加入东军或西军的其中一支，奔赴各个战场作战。玩家小队的对手并不是其他玩家，而是各种野怪。只不过在合战中玩家会依据所打野怪的数量来积分，最终积分更高的一支军势将取得胜利。游戏没有设立“公会”的概念，东西合战算是这款游戏里唯一的社交竞技元素，玩家小队的战斗力越强，在合战中就能够取得越好的排名。日式游戏原本就缺乏社交元素，所以即使没有好友也完全可以当作单机来玩，不会有任何障碍——其实除了这个合战系统之外，这就是一个单机游戏。

单机魂

从发展村庄挣钱，到升级妹子队伍，到打怪推Boss，最后在村庄贩卖战利品挣钱，这就是《成金电铁》这款放置游戏的循环流程。日本的放置游戏总是带有一种魔性，也许是它们的3A大作有时候都太严肃正经了，所以在休闲游戏里就想方设法的加入私货。像《成金电铁》这款游戏，玩久了都感觉不像放置游戏。在游戏里时刻都有事做，合战5分钟就能回满能量点，小队打怪的放置时间也只有5～15分钟，村里各处建筑的收钱时间也在5分钟以内。所以只要玩家愿意，可以一直在游戏里循环打怪收钱，反而是退出游戏一段时间之后并不会积累太多的资源。

这种类型的放置游戏在日本很多，与大家熟悉的《点击英雄》之类的放置游戏并不是同一类型。游戏在付费点上也做得干净，没有扭蛋和十连抽之类的设计，所有角色都是明码标价使用钻石可以直接购入的。可以说游戏整体都透露着一股单机游戏制作者的思路。

也许这就是日本在手机游戏时代，一些单机制作人转而制作手游之后的产物。即使游戏移到手机平台并加入了“联网”“社交”的元素，但骨子里依然是单机的思路、单机的味道。相比之下，国产的手游里，却不容易见到这样的手游产品。两者之间的差别，恐怕还是来源于国内单机游戏的断代。国内的手游制作者，不少都是从端游、页游转移过来的，而少有从单机转移过来的，这便导致国内手游一直缺乏带有单机魂的游戏，某种意义上真是国内手游的一个遗憾。



每个Boss大约都是被嘴炮打死的



每3分钟就有火车带着金银到站



吃货猫猫村排队买食物



东西合战是游戏唯一社交元素

《狩猎小厨》感觉浑身萌萌的

文 | 40710



这是一款今年上半年上线的轻度小游戏，由日本公司制作，有繁体中文版。虽然游戏没有达到《牧场物语》那样的满屏游戏性，但这款小制作还是足以打动玩家的心。

开始野味狩猎吧

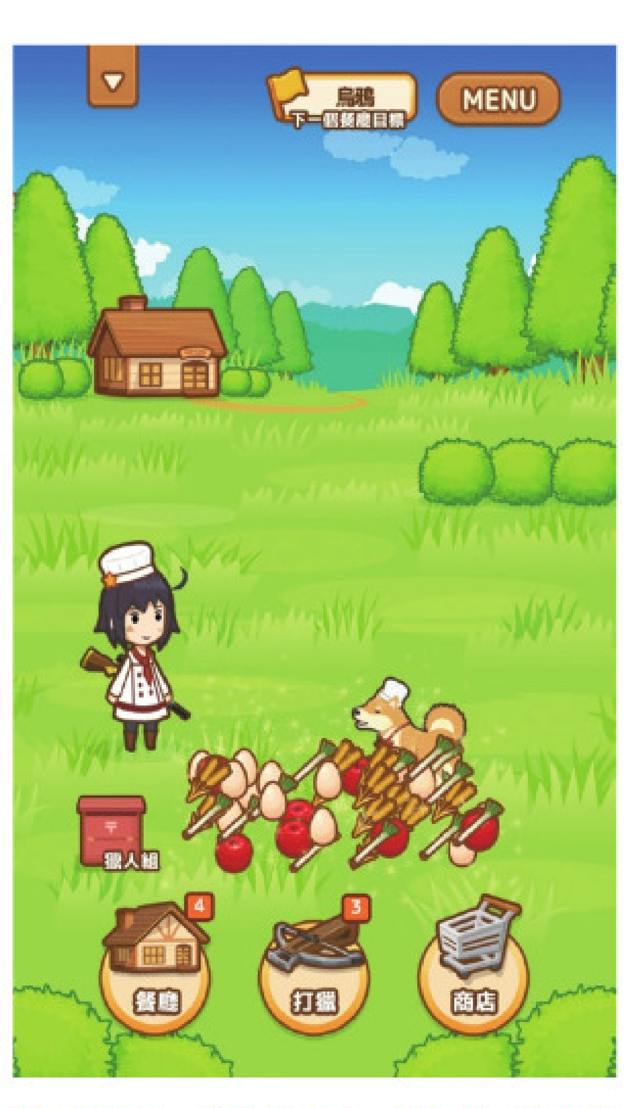
正如标题《狩猎小厨》所示，游戏的核心就是狩猎与料理这两部分。料理类的游戏一直都不少，其中不乏《料理妈妈》这样的主机品牌佳作。手机上模仿《美女餐厅》类的游戏也不少。大多是三消类或是排列组合类的游戏。食物也多是“抽象”的（所谓抽象指的是食物只是完成任务目标的符号，并没有更多细致的介绍）。然而在《狩猎小厨》的游戏里，食材不再是抽象的存在，而成为介绍的重点，小小的游戏里简直渗出了《怪物猎人》的游戏性。

游戏画面非常Q萌清新，玩家是一位细眯着眼睛的呆萌小猎人，然后一只柴犬跑到主角身边，汪汪地叫着开始介绍游戏玩法。这个游戏的第一步就是捕捉野味，过程很简单，携带不同武器就可以进入不同的地图，在地图中有概率捕捉到相应的野生动物，比如第一关的野鸡，第二关的野兔等等。在游戏中并没有提升狩猎成功率的方法，也没有流俗的“保底券”“强化石”之类的设计。玩家进入地图探险之后，就看是抓到猎物还是触发事件。没有遇到猎物的时候，就会出现一个墨镜大叔向玩家提出奇怪的问题，玩家答对之后就会得到相应的食谱或食材奖励。不过说实话，那些问题往往奇怪得让人摸不着头脑，也许这是翻译的问题吧。

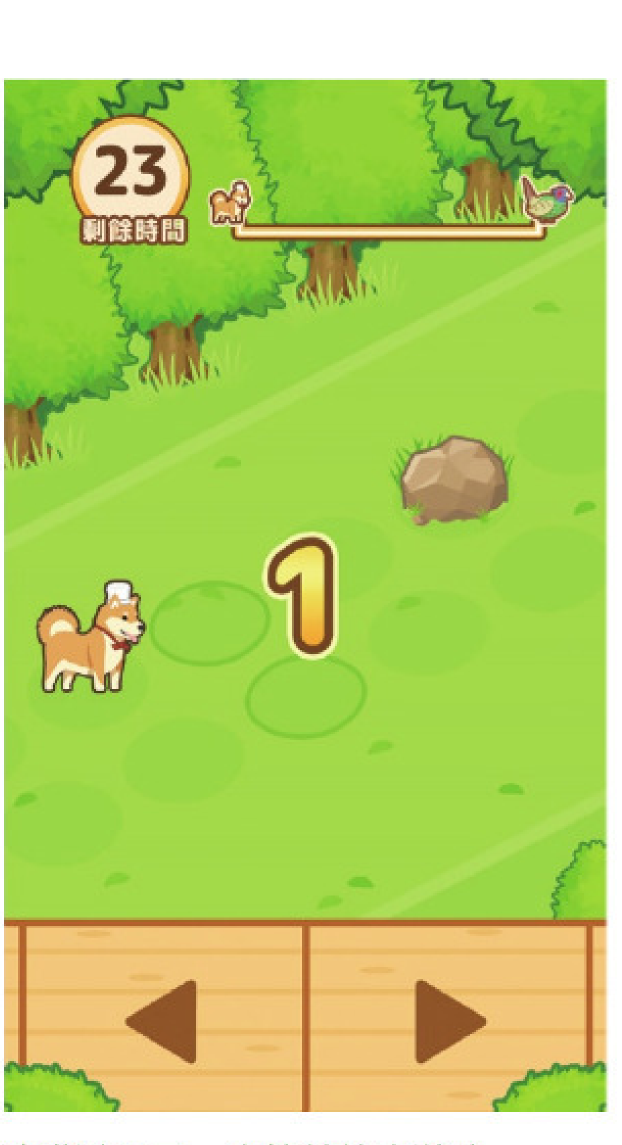
如果玩家遇到的是猎物，那么就进入捕捉过程。捕捉野味的过程只是一个简单的小游戏，也可以不玩游戏直接捕捉（获得的奖励会减少一些）。最特别的是游戏设置了处理野味动物的过程（其间会黑屏并提醒玩家“血腥场面不宜展示”）并穿插一些知识。虽然没有需要操作的过



一声汪原来能代表那么多意思



离开游戏一段时间后，汪星人就会找回来一大堆食材



狩猎过程是一个简单的小游戏



有时候找不到猎物，却找到一个墨镜大叔，他会问你奇怪的问题

屏并提醒玩家“血腥场面不宜展示”）并穿插一些知识。虽然没有需要操作的过程，但对此进行介绍有助于玩家了解野味的特性，确实有趣。比如说第三关乌鸦就有细致的介绍，虽然在亚洲吃乌鸦肉听起来有些不可思议，但在法国那却是一道常见的菜，而且还会做出鸦肉派这样的食物。法国不愧是欧洲的吃货大国。

这么多的美食料理，有没有口水流下来？



野味处理过程显示“血腥场面不宜观看”



游戏默认只有两个炉灶，加开需要钻石

相比食材处理，游戏的烹饪过程很简单，只要收集到菜谱所需的素材，然后点击制作即可，并没有制作步骤需要操作。游戏将食材制作分为几类，有煮、烤、煎、加工等几种，每种烹饪方式都有对应的食谱，烹饪位默认只有两个，当两个烹饪位都开始制作食物之后，玩家就只能等待了，要打开更多烹饪位需要花费钻石。烹饪食谱除了主要材料野味之外，还会需要各种蔬菜水果当佐料。这些材料通过在游戏关卡的随机事件中获得，或是让狗狗“叼”来。

猎人的好伙伴就是猎犬，本作的猎犬可谓存在感强烈，除了在剧情过程中指导主角狩猎之外，还能在平时外出寻回各类有用的食材。狗狗找回食材之后就要趴在地上休息一会儿，这时点击狗狗，它就会可怜地呜呜几声，听到这样的回应，任谁都不忍心再催促它了吧。除了在游戏中每过一段时间就能让狗狗外出寻觅少量食材之外，玩家退出游戏之后，狗狗也会自己外出找食材。回到游戏之后就会在地上看到大量的食材堆积如山，这时就享受收获的快感吧。另外，在少数时候，小猎人手中会出现一根金色的骨头，把这根骨头丢出去，兴奋的狗狗就会带回来大量的食材啦。在《狩猎小厨》里，狗狗身体力行地证明了它才是小猎人最好的伙伴。

如果不需要等那么久

烹饪食物虽然无需操作，但需要时间等待；默认的狩猎机会也只有区区三次，然后就需要长时间的体力回复；而狗狗自动搜索也需要一段时间才能有收获；游戏各处的设定都需要时间等待。玩家开始游戏之后很快就会被各种等待卡住，只能退出游戏一会儿再继续。与此同时，游戏初始烹饪位与背包位都非常少，这就导致游戏等待的操作更为频繁，不花钱扩充根本没办法继续。

如果一定要说本作的不足之处，那么过于频繁的等待痛点设计就是游戏最令人窒息的地方了。繁体版如此设计已经是明目张胆的伸手要钱行为，在完全不花钱的情况下，玩家甚至不能一口气打到五级，如果在此期间冲动用系统赠送的钻石加速了食材制作，那么此后的游戏过程将更为痛苦，因为没有钻石去开烹饪位和背包位了。

也许官方这样设计是因为游戏内容不丰富，所以要以此延长游戏时间。也许是中文繁体版对某些设定进行了修改。总之最后的结果是玩家不花钱开栏位就玩得很痛苦，然而真花钱之后则很快就没得玩了。

以此看来，这款萌萌小游戏比较适合的还是轻度休闲玩家，尤其是女性玩家。没事上线抚摸一下狗狗，打两把小游戏，就可以停下来，萌萌的清新画风与可爱小猎人也讨人喜欢，还可以顺便对着各路美食流流口水。而对于中重度玩家来说，我推荐各位还是去玩《牧场物语》或是《怪物猎人》吧。P

《太空侵略者》
熟悉的侵略者又回来了

文 | isblue



太空侵略者（Space Invaders）回来了！或者这时候加个“又”字会更确切些，毕竟这个经典作品就和《俄罗斯方块》一样，不断有类似作品出现，从来没有真正退出过历史舞台，那个像素点阵组成的侵略者形象也早已深入人心。本次在手机平台上，它不但重出江湖，还拉上了另外一个经典游戏Arkanoid（TAITO的打砖块游戏）。反正两者都是日本TAITO旗下的作品，联手一起也无可厚非。打砖块玩法的太空侵略者也别有一番趣味。

忘了说，这次介绍的游戏名字叫做Arkanoid vs Invaders，名副其实。

另类打砖块

现在让我们看看游戏的核心玩法。剧情开始设定在一个空间卫星站上，作为新人刚刚到任的玩家马上遇到了紧急情况，在战斗指导员的引导下进入战斗。游戏战斗地图相信大家都很熟悉，下方为玩家自体，上方则是入侵的外星像素生命体。只不过这次玩家会发现，自体不再是一架可以发炮的战斗机，而变成了一块平板（放弃吧，再怎么按屏幕也射不出一颗子弹的）。面对发弹攻击的入侵者，这一次我们不是躲避它们的攻击，而是勇敢迎上去，然后“叮”地一下，反弹敌人的子弹。



游戏进程为关卡形式



用反弹来打倒敌人



邀请好友得兔女郎指导员，喜闻乐见

游戏的扭蛋界面有各种角色

如果曾经看过TAITO“打砖块”游戏剧情或海报的话，就会了解到其实在TAITO的打砖块游戏设定中，那块玩家眼中的平板其实是一艘搭载高科技的飞船，它最强的攻击方式就是反弹。虽然以那形象而言作为飞船是丑了一点，但仔细想想其拥有的“绝对防御”还真是不简单。

了解了这一背景之后再看本作的设定就不会觉得有违和感了。在本作中，玩家要操纵拥有“绝对防御”的最新式飞船对抗蜂拥而来的敌人，通过反弹敌人的子弹来攻击敌人。如此一来太空侵略者的玩法就与打砖块有机地结合了起来。在游戏中玩家可以反弹不同敌人打来的子弹，强力的子弹被反弹之后还会有特效。过程中万一有子弹漏接也没有关系，继续反弹别的子弹即可。在玩家身后并没有的“基地”之类的东西需要保护，玩家只要专心于眼前的敌人，只要在指定时间内消灭所有敌人即可过关。

多变关卡

游戏地图分为许多不同的关卡，随着游戏进行关卡布局与关卡目标都会有所不同。有些关卡需要反弹特定角度的攻击才能过关。同时游戏也设计了能量条，玩家可以积累能量放出指定方向的强力攻击，善加利用是取得三星成绩的有效手段。

总的来说，正如TAITO将早年的打砖块游戏升级成为更加耐玩的关卡形式一样，本作也在传统的打砖块游戏中加入了丰富的关卡与RPG成分，让游戏多了“解谜”和“养成”，玩起来少了一些枯燥，多了几分挑战性。毕竟日本游戏在社交上很弱，本作虽然登录Line（日本的微信）平台，但社交元素还是少得可怜，总体上就可以当作一款单机游戏来玩的。当然这对于我们中国玩家来说是优点，毕竟不用大腿也能玩的游戏总是好的。

《迪士尼梦幻王国》得有多爱才会玩？

文 | 触乐网 生铁



这篇文章是献给6月16日在上海正式开业的迪士尼乐园的——如果说还有什么比可以预见的上海迪士尼乐园的拥挤、混乱和雾霾天更坏的，那就要提到下面的这个游戏。

■ 一个围绕你总会去一次的地方的手游

当我孑然一身时，我体会不到迪士尼乐园的意义——我当然认识米老鼠、唐老鸭甚至新一代的巴斯光年、胡迪警长等这些迪士尼的角色，但我依然对此很漠然，甚至曾经几次差旅到香港或者东京或者洛杉矶有去迪士尼乐园的机会，都被我拒绝了。我不知道一个独身的年轻男人默默排队然后坐进到一个旋转的彩色茶杯里或者骑上一匹旋转木马，这意味着什么——我甚至没有一个可以笑着招手的人。

直到有了家庭，我才有意愿去体会迪士尼乐园能留给你的那种感受。它的童趣、它的主题音乐、大游行和烟火表演，都给人一种简单的快乐——是的，它鼓励你忘记现实。

并且更重要的是，它会通过这些来强化你的记忆——这种强化无处不在，比如迪士尼游览区的酒店希望你带走他们的米老鼠漱口杯和印着迪士尼卡通角色的房客门卡。而最微妙的在于，迪士尼显然抓住了一点，这里的记忆也显然与和你一起去迪士尼乐园的人有关，而这个人显然不会与你素昧平生。

当你带着这种记忆，对一款和迪士尼乐园有关的游戏进行审视时，这审视必然带有一定的预期。当《迪士尼梦幻王国》3月在苹果商店首页推荐时，我就抱着这种预期下载了游戏。

当然，作为一款手游，我一点也没有奢求这款游戏像PC版的《过山车大亨》——但，我想它起码应该有点像《侏罗纪公园》手游那样吧？你建设一个乐园，你盖一些设施，你规划路线，然后大量最牛的设施、最酷的恐龙都需要大量游戏之外的金钱……总之一切都在想象之中，比如不管游戏多无聊，作为Gameloft这种大厂，起码要有两个648的内购才能让你稍微有点与众不同。

但是就是抱着这样的预期，这个游戏仍然有点出我意料。

■ 跟经营没有一毛钱关系

首先让我没想到的是，一个以迪士尼乐园为背景的游戏，其实和模拟经营类游戏一毛钱关系也没有。

游戏开始后通过动画讲述了一个故事——迪士尼是个美好

的乐园，米奇是这个乐园的守护者。但是并不是所有人都喜欢迪士尼乐园的这种欢乐气场，喜欢毁灭和黑暗的恶势力用魔法控制了迪士尼乐园，使它变成了“坏人的乐园”（但其实所谓坏人的乐园就是被封印的乌漆墨黑的地方而已），而只有真正的英雄才能帮它找回昔日的欢笑和乐趣。

进到游戏里，先是动画片《石中剑》中的梅林法师跳出来和米奇对话，引导米奇去完成一系列清除迪士尼乐园中的诅咒的任务，并且通过这些任务教会你怎么使用游戏里的“魔药”和“代币”——魔药可以理解为游戏里的基础消耗品，类似其他游戏里的金币，可以通过完成活动和任务，定时从建筑物、每日奖励和其他奖励里获得。这代币呢，则是获取新角色和升级王国所必不可少的一种稀有物品，比如胡迪的警徽、米老鼠的气球、巴斯光年的激光枪、怪物公司的蓝色工帽或者机器人瓦力的破靴子……然后这些所谓的代币按稀有程度分成了5级：普通、黄、蓝、紫、橙，然后这些代币的获得就要靠角色不停去刷相同的任务才能获取——这听起来像个MMO游戏或者卡牌游戏。

“放心，这不是卡牌游戏。”我对自己说了三遍，没关系，我们继续游戏。通过完成任务，你会陆续得到高飞、小飞侠（官译错误，其实是小精灵）、胡迪等角色，同时慢慢扩大乐园里能解封的地盘、放置一些游乐项目和小卖部。

在这个过程里，所有的行为都是放置类游戏的模式——安排角色做事情（任务），需要花时间，放置一个建筑，需要花时间……当然这毕竟是个手机游戏，你懂的，你不耐烦的话也可以不花时间，你可以用60个钻（约相当于人民币18元）换去24小时的时间。好，没关系，触乐之前的主笔曾经有一句箴言：“但我必须指出这（花钱买时间）是玩放置类游戏的错误姿势：放置类游戏从来就不是为在数分钟或数小时内迅速获得快感而设计的……游戏最大的乐趣之一，就是在放置一夜之后，通过放置过程中积累的大量资源，迅速突破一夜之前的瓶颈。”这似乎制止了我用钻石换取时间的冲动。

“放心吧，Gameloft不会把这个游戏做成欢乐农场！”我又对自己说了三遍这句话。虽然离我所期待的“真正构建一个属于自己的迪士尼乐园”的设想越来越渺茫，但我还是继续玩下去，寻找期待中的亮点。

于是“亮点”来了——游戏里有一个“欢乐值”的系统。瞧，模拟经营游戏的感觉似乎要来了！欢乐值是什么呢？在传统的经营模拟类游戏里，欢乐值是指游戏里的那些NPC玩家对你经营的这个游乐场所的满意程度——它和游戏内的多个指标相关联，比如交通便利与否、餐饮和厕所设置是否方便或者一个项目的排队是否合理等等。但是在这个游戏里，它是什么呢？它简化为进到游乐园的NPC游客，随机会有个别小朋友有自己的需求——比如他想玩过山车，比如他想看翠丝跳舞……这时他头上会有一个愿望的图标，你只需要点击这些图标，游客们就会自动去到自己想见的角色或者自己想玩的设施上去玩耍。然后他们会感到欢乐，头顶出现一个笑脸，这些笑脸就是欢乐值。

欢乐值能干嘛呢？除了能给你更多的魔药和经验点以外，其最主要的作用就是攒够了一定的欢乐值，可以开展花车巡游！感觉来了啊，这可是迪士尼乐园每天带给游客最欢乐的时刻之一。无论是世界各地的迪士尼乐园，当天都会有两次载歌载舞的园内花车巡游。孩子们都好喜欢，因为他们在动画片里看到的角色现在就在他们身边跳舞唱歌，大人们也会被这种气氛感染。

游戏也忠实地在再现了这一点，但是作为经营者，你显然没有来玩的NPC那么开心。因为欢乐点不好攒，它是随机出现的，而且为了让玩家经常上线刷欢乐点，每次出现有需求的NPC少得可怜。而如果因为你有事，一天都没有打开游戏，这个好不容易攒起来的欢乐点还会逐渐流失！

说真的我开始有一种越来越不好的预感，于是我又在心里对自己说了三遍：“Gameloft设计欢乐值这个系统一定不是为了增加游戏的DAU和次日留存的。Gameloft设计欢乐值这个系统一定不是为了增加游戏的DAU和次日留存的。 Gameloft设计欢乐值这个系统一定不是为了增加游戏的DAU和次日留存的。”

当你好不容易攒够了欢乐点，点击巡游帐篷开始巡游时，你发现如果巡游好看，你需要购买更多的花车；而巡游的结果是你可以获得来自王国的更多日常消耗奖励比如魔药和经验值；但巡游需要消耗欢乐值呀，而欢乐值则需要解锁更多的设备和角色来获得呀！而解锁设备和角色就需要更多魔药呀！设备和角色越多，才能有更多机会满足小朋友的需求、才会有更多欢乐值呀……整个游戏系统就是这样相互制衡。而钻石，钻石徘徊在这个体系之外，这在后面我们还会谈到。

好啦，玩到这里，我已经适应了这个游戏，我不再有任何


迪士尼告诉你，让你开心并不一定要穿得少



在预期中就是要建设一个堆满各种牛X设施的乐园吧



欢乐值系统，实现愿望系统——唯一一个看起来像模拟经营游戏的点


买巡游花车的界面



进行一场巡游的导引


如果你不耐烦等待的话，可以参考一位地精商人的名言：时间就是金钱我的朋友！

抱怨……你说模拟经营游戏？那是什么东西？

■ 也谈受众

虽然我成功忘记了什么叫模拟经营游戏，但我还是感到奇怪——这个游戏的受众究竟设定成谁呢？

游戏在初次进入时会问你的年龄、性别，并提示你可以再设备的设置菜单中关闭应用内购功能。这听起来确实是一款给孩子玩的游戏。

但实际上有些建筑和角色只能用钻石购买——比如像米老鼠的忠实伙伴小狗布鲁托，每次玩家升级都会看到它从地面里刨出一个升级奖励，但是这个布鲁托却不是通过完成任务来解锁的，如果想得到它需要花费189钻。

189钻是什么概念？按照当前版本的购买价格，相当于57元人民币。是的，就是买这条狗，然后它的任务系统和主线任务也非常游离。这些现象结合起来，感觉游戏不就是在鼓励孩子们内购吗？每次玩家升级都会出现一个迪士尼的重要角色，孩子们喜欢这个角色却只能通过钻石来购买，而购买钻石的价格又那么高，这让游戏最初的可以关闭内购的提示看起来几乎变成了一种做贼心虚。

当然，我必须说，钻石也可以通过完成任务获得。那么我就告诉你这款消耗钻石毫不留情的游戏对钻石的赠与是多么“慷慨”。

让我们先来看看当1个游戏角色达到2～9级时可以获得的奖励：

2级：1个钻石和5点经验
3级：1个钻石和6点经验
4级：1个钻石和7点经验
5级：2个钻石和8点经验
6级：2个钻石和9点经验
7级：3个钻石和10点经验
8级：3个钻石和11点经验
9级：3个钻石和12点经验

我们再来看看当玩家整体等级提升后可以获得的奖励，为了让奖励显得多一点，我们不妨从9级开始。

9级：1个钻石和250个魔药
10级：1个钻石和300个魔药
11级：1个钻石和325个魔药
12级：1个钻石和350个魔药
13级：1个钻石和375个魔药
14级：1个钻石和400个魔药
15级：2个钻石和450个魔药
16级：1个钻石和475个魔药
17级：1个钻石和500个魔药
18级：1个钻石和525个魔药
19级：1个钻石和550个魔药

我算术不好，所以感到特别奇怪，这个升级的钻石奖励是怎么设计的——为什么15级得到2个钻石，到了16级之后又变成了1个钻石？别和我提魔药增加了的事，魔药是垃圾，随便都可以得到。又为什么得到一个二级角色你会获得1个钻石的奖励，但升级一个二级角色如果你不想花那6分钟时间，却要花掉2个钻石？

在游戏里，前面说了，一个角色的24小时的普通任务需要60钻，一个10分钟的任务需要2个钻石，一个1小时的任务需要6个钻石，一个6个小时的任务（可换得20经验和210魔药）需要24钻……而获得《玩具总动员》的一个配角抱抱龙需要295钻，如果玩家想得到抱抱龙而坚持不内购的话可能要整体等级到200级了吧？

为什么我说魔药是垃圾呢？因为整体角色每升一级才多奖励25个魔药，但你知道游戏里的一个游乐设施的建设需要多少魔药吗？以设施“石中剑”为例，它需要75000个魔药才能建成！我特别奇怪，Gameloft吝啬钻石，完全是手游的常规做法，但魔药奖励何必也如此吝啬呢？

游戏里有30种游乐设施、7种售货点，23种包括路灯、长椅、花丛、雕塑等在内的公园装饰物——其中大约有一半是需要并且只能靠钻石购买的，并且平均价格超过100钻。

我丝毫不是想对一个手游如此大惊小怪，我只想说您游戏一开始说的“游戏也可以免费玩”是不是有点虚伪？

此外，比这个内购更狠的游戏有的是，但是好歹你可以从这些游戏中获得某种满足感，比如哪怕是短时的排名强大、复仇的快意或者社交的奥义，但在这个游戏里你花了钱又能得到什么呢？你花128元人民币（500钻）就够买一条狗和一个玩具恐龙。我先后内购了两次，也尝试了用钱换时间，但我感到一无所获——你既然做了“刷宝物”系统，你既然设计了橙卡和紫卡，你何必不放点能让人感到满足的东西比如排行榜？

提到社交的奥义，这款游戏的社交性几乎为零。和一些战



为什么小狗布鲁托卖那么贵？因为官方需要适时的拿出这个包包来激励一下新来小朋友们。当然，还有更多的小伙伴需要更多的钻石来召唤呢



可以带来收益的热门景点就只能花钻买了，每一件的价格都很感人



游戏设计手稿——只是看起来不错

略手游那样，你可以去访问好友的迪士尼乐园，定期去收集好友王国里少得可怜的魔药，但游戏虽然有中文版可加好友依然需要通过Facebook账号联动。如果这游戏是给孩子玩的，你的孩子可能会睁着水汪汪的大眼睛问你——“妈妈，Facebook是什么？为什么我联不上？”

当然，就算你联上了Facebook，游戏的社交也不过就是去朋友那里“割割麦子”，因为没什么好参观的，游戏的整体画面都非常杂乱，游乐设施又巨大无比，哪怕你把画面缩到最远有时也显示不全一个完整的游乐设施，而且乐园的整体规划是不能动的，你只能在有限的区域里摆放那些丑八怪设施——这一切导致每个玩家的乐园都是大同小异的。也真难为游戏主界面还特意做了写着“社交”两个字的icon。

总之，游戏表层画面的色彩确实低龄化，但游戏玩起来却未必真的友好。当然，我个人的看法必然偏颇，我通过一些途径采访到了一个喜欢玩这款游戏的女孩，我们暂且叫她小A好了。

问：小A你好。你觉得这款游戏的受众是什么人？如果让您把这个游戏推荐给朋友的话，会怎么给一句推荐语？

答：迪士尼粉！有童心的大人！我的推荐语是：快来巡视自己的城堡。

问：《迪士尼王国》这款游戏您最初是怎么发现它的？

答：通过苹果首页推荐。

问：游戏里最吸引您的、或者最让您觉得贴心的几个优点是啥？能说下吗？

答：考究的细节带来的惊喜——比如《玩具总动员》里小主人安迪玩的球，比如胡迪胸前的勋章被作为任务奖励（代币）出现时。

问：您去过迪士尼乐园吗？您觉得到迪士尼乐园带给您的快乐是啥？这个游戏有让您回忆起迪士尼乐园吗？

答：没去过，好几次都错过了，因为想和男朋友一起去，不过看到花车巡游和烟花就觉得值了。

问：听说您觉得游戏里的角色很符合迪士尼影视里人物的原本定位。能说说您知道的这个游戏里的几个和原本的人物剧情相符合的梗吗？

答：比如胡迪的有一个任务是拉一下拉绳，在原剧情里就是他的主人安迪会拉动拉绳然后胡迪会说比如“我的靴子里有蛇”“某某水源被投毒之”类的话，再比如他出场时弹帽子、挑眉毛的细节，非常符合胡迪本人的chok——别问我为什么只举胡迪的例子，因为数值坑，我还没解锁别的人物。（微笑脸）

问：平时您喜欢玩什么手游？

答：《皇室战争》《糖果传奇》《王国保卫战》《Love you To Bits》。

问：《迪士尼王国》您觉得您能玩多久？会不会为这个游戏充钱的？

答：会一直玩吧，起码玩到我解锁整个王国。不会氪金，我更倾向把这个钱直接花给迪士尼。

是谁封印了迪士尼乐园？

前面提到我对这个游戏给什么人玩的困惑，在游戏的任务线中也会体现出来——诚然游戏如小A所说，细节非常还原原作，比如巴斯光年还是那么自大狂，会说诸如“孩子们的幸福正受到威胁……胡迪和翠丝居然还有时间玩儿和睡大觉！”之类的话，受损之后也是说西班牙话……但除此之外玩家几乎没有什么参与感。但如果说这些任务不是给小孩子玩的，任务的内容浸入感又比较差，对成年玩家没有什么触动。

游戏中解锁的角色，总要让他们做点什么，于是游戏有主线任务和其他日常任务两种任务模式。但两种任务的区分并不明显，一个主线任务完成后，就会变成日常任务。一些玩家在苹果商店留言说做完了任务就只能在游乐场里寻找游戏角色，很不容易找到——这就是新玩家没有找到屏幕左上角做日常任务的按钮有关。那个按键是每按一下换一个人物。

游戏的主线任务都是什么呢？我跟大家说说。高飞的任务主线劝说米奇和他组建乐队、修建相关游乐设施并且说服无赖皮特不再给乐园捣乱。米奇的主线是研究魔法，为米奇幻想曲做准备（比如米奇找不到指挥棒，高飞把自己挠脚痒痒的棍子给了米奇，结果这就是米奇的指挥棒……诸如此类），期间

还会几次想念他的女朋友米妮。想念米妮这个任务分成了4个任务，分别叫“我想米妮1”“我想米妮2”“我想米妮3”和“我想米妮4”……

胡迪的任务主线首先是迎接牧羊女，然后巴斯出现并和扎克天王发生战斗损坏后，他的任务主线就是维修巴斯。诸如此类。

5月4日游戏的更新版本说明里提到游戏的全新景点和剧情。全新景点——这很好理解，但“根据迪士尼作品《魔发奇缘》中的剧情，黑女巫玛琳菲森的邪恶诅咒仍再继续”的所谓再掀波澜的全新故事线——它们又能体现在哪儿？

这些情节仅仅是作为迪士尼动画IP的强化和向儿童普及、整个游戏不过是一个剧情流程工具，还不及《仙剑奇侠传online》那样用所谓“扭曲的时空”来囊括“仙剑”系列五代7部作品的故事情节来得合情合理。

再退一步说如果这些任务都有剧情动画的展现，还则罢了，剧情动画是没有的，每个任务的对话就是日系养成游戏那样，两个人物傻站在那里，彼此对话，然后任务开始后你只能看着任务角色进入一个建筑，然后等待2个小时甚至8个小时之后点他出来。

或者哪怕是像《辐射：避难所》这样施展空间特别小的小品，里面的特殊角色还有一些特殊的属性和不同的工作能力。要么有动画表现，要么有真正控制人物的乐趣，你总得占一样吧？

在采访小A1个月后，我回访了她。她还在玩这个游戏——不同的是在这一个月当中她已经去过真实的迪士尼乐园了。

问：听说你还在玩《迪士尼王国》，您每天打开游戏几次？

答：3到4次。

问：现在回过头看，你觉得游戏有哪些需要改进的点？

答：多开发几个园区吧 。

问：至今还是没有充值是吧？

答：当然没有。那钱我还是直接在迪士尼乐园买买买啊。

问：有没有觉得角色的解锁或者建筑的解锁时间太漫长了？想听听你的看法。

答：有点长，不过无所谓啦。反正隔段时间来巡视下自己的王国看到有点什么变化就会很开心啊。

问：对玩这个游戏你有啥诀窍可以分享吗？

答：这个游戏玩法上没有任何诀窍吧……除了氪金。关键是心态要调整好，带着一颗对迪士尼充满爱的心（什么鬼）和丰富的想象力来玩，比如上周末我为了这游戏去了趟香港迪士尼，那天香港骤雨，黑云压城那种，然而一个热爱晴天的我居然完全没被影响，感觉我是要前去解救被诅咒王国的勇士，再次感慨一句这游戏还原度太棒了。

我并没有用小A的观点来稀释我的不满的意思，从中你也可以看到喜欢这个游戏还原度的人并不一定会为这个游戏充值，我觉得一个玩家虽然不能算作证据，但依然会让我质疑这个游戏在设计上存在问题。

写到这里，我想了很多关于传统游戏类型在手游领域的境遇。尽管说了千百遍，但我抱有最大的宽容性，仍然在这两年接触大量的手游之后，对手游的模式越来越不满。

《DOMINATION》那么优秀的移动端战略游戏，但当你的文明发展到中期，如果你不内购千元以上，你每天打开着游戏看着的就是一个深深的巨坑——你所有的农业和矿业都发展到当前等级的极限，但要进入下一个等级，你就需要积攒一大笔财富。而当你的财富在积累中时，游戏却进入了攒资源——被劫掠——再攒——再被劫掠的循环之中。

而如果你没有玩过传统的策略模拟经营游戏，你不会觉得这不正常，但如果你是从《文明》《帝国时代》那个时代一路玩过来的，你会觉得这太无聊了。

但你认为最不正确的事，却恰恰是最挣钱的，这就是整件事错误和扭曲的地方。

你可能会质疑我为什么对这么一款并不主流、仅仅是靠迪士尼那些大牌角色授权挣噱头的游戏这么较真。但这事关手游，我仍觉得这值得反思——手游的模式把“电子游戏”这个概念扩展到了一个什么样的奇怪领域。依我看，如果“电子游戏”可以视为一个迪士尼乐园的话，那么手游才是让这个乐园变成一片受到诅咒的黑暗之地的始作俑者。

上海迪士尼乐园开张之日，多云天气，温度适宜，希望所有去玩的朋友们开心。



每个主线任务都有对话



迪士尼热门角色，确实是吸引玩家的一大亮点



在快流失的时候，你好歹能见到巴斯光年

一块“现象级”的蛋糕：半年过去，《皇室战争》发生了什么？

文 | 触乐网 陈祺



2016年1月4日，Supercell新游戏《皇室战争》在部分国家地区开始测试，一周内迅速占据所有测试国家榜单前三位的位置。当时，几乎所有人都认为这款游戏将接班前辈《部落冲突》，成为Supercell一面新的旗帜，在移动游戏领域长期占据重要位置。

面对良好的测试反馈，《皇室战争》于3月4日在App Store全球上线，并破天荒获得首页9处推荐位，这在App store历史尚属首次。3月31日，游戏安卓国服上线，游戏影响力进一步扩大，据当时Newzoo的报告，《皇室战争》3月营收超过1亿美元，其中iOS收入的50%以上来自中国和美国。

游戏后续的发展却有些低于玩家的预期。人们开始诟病游戏“吃相难看”，对氪金要求过高，成长缓慢让人看不到希望，结果导致流失率上升；而另一方面，游戏模式迟迟不见更新，孱弱的社交系统无法强化玩家间联系，游戏的发展似乎遇到了瓶颈。

半年过去，当我们重新审视《皇室战争》时，很难用单一的维度评价这款游戏。

即使抛开《皇室战争》的内在不谈，其热门游戏的属性也让游戏的外延变得更为复杂。它如同一块巨大的蛋糕，吸引了整个移动游戏行业的目光。每个人都虎视眈眈，试图张嘴吃掉尽可能大的一口奶油。小公司用最快速度做出一个模仿品，希望一夜成名；游戏高手摇身一变成为主播，思考如何发展“粉丝经济”；大厂和渠道热衷于相关赛事，砸下数十万重奖博得声望；淘宝充值业务风起云涌，648只要半价，甚至更低。

我尝试用“现象级”来描述游戏：大厂大作、玩法开创了移动游戏战略竞技的新格局，却在后续发展上出现了一些问题；与此同时，游戏催化了一批从无到有、或是在襁褓之中的产业，他们受游戏发展的影响，又对其产生反作用。

那半年过去，围绕《皇室战争》这款游戏，都发生了什么？

■ 直播

在3月之前，明志是北京一家游戏公司的程序。每天九点上班，面对着枯燥的代码，一坐就是12个小时。他每周工作六天，在唯一的休息日，他一觉醒来已日上三竿，“怎么形容呢？大概就是迟早要猝死的节奏”。

这种生活状态被《皇室战争》改变。

在《皇室战争》以前，在网络直播的巨大风口上，移动游戏直播却一直处于尴尬的位置。即便最有直播潜质的《虚荣》等MOBA手游大作，在直播领域也始终不温不火，不论国内外，观众稀少。《皇室战争》的出现或多或少改变了这一现状。

“游戏节奏快，3分钟一局，强竞技属性，”明志接触到游戏后一发不可收拾，“我在两年前斗鱼内测时就直播过，很自然就想到直播玩手游。”他每天下班后准时开播，收获了一批粉丝，但高强度的节奏让人难以为继。

在3月游戏全球上线之后，明志辞掉工作成为全职主播，并迅速成为最具人气的《皇室战争》主播之一。他每天晚上7点开始直播，11点半结束，最晚不超过12点。在镜头中总有一只巨大的水杯，这也成了标志，“一边打一边说，很渴的。”

“观众是我的衣食父母。”明志眼中的直播行业归根结底是服务行业，“观众喜欢看什么，我就播什么，都是根据他们的需求来调整。水友看得开心，一高兴给你刷的礼物也多，人气自然就水涨船高。”他的最高观看人数一度超过10万，同时段第二名的观众数不足他的十分之一。

明志起初做过一些《皇室战争》的教学视频，为粉丝上分提供思路，“从0分到3000分，把宝石充好，卡都开完但不升级，压等级，比如在2000分就用246（史诗、稀有、普通卡牌等级），2500分就用357。”他说这个“0到3000分”计划是希望告诉玩家在不同分段，用合理的等级来上分。

“观众的诉求很好掌握，时刻记住自己是服务行业。”明志会采用弹幕中观众呼声较高的套路，诸如“自闭套”等娱乐打法，因为“打起来观赏性高”；平时直播内容中，他做完日常任务通常会帮水友上分，渡劫（冲击3000分），“几乎不会失手，粉丝会很感谢你”，他自己很享受这种感觉。

国内曾有机构发布了网络直播的产业报告，报告中显示，网络直播平台用户数量已经达到2亿人，移动游戏直播作为其中的细分品类，蕴含着难以估量的商机。《皇室战争》的出现将移动游戏直播推向风口，据资料显示，目前《皇室战争》的观看人数占据移动游戏直播总人数的60%，很难想象去掉这半壁江山，产业还剩下些什么。而明星主播作为内容产出者，已经成为各家直播平台的核心竞争力。一个主播背后就是一支队伍，签下了多少热门主播，就是拿下了多大的市场。

当然，移动游戏主播远不如外界看起来的光鲜。“我的收入不算高，跟炉石、LOL的主播比起来就是九牛一毛。”明志的收入主要有几个来源：他是签约主播，每月固定会从直播平台领工资，“不多，几千而已”，因为“发展太快，还没来得及谈新合同”；直播时收到的礼物一个月大概有上万的收入，“都砸到自己的号里了，两个账号花了10万”；他还与其他几位游戏玩家合开了一家公司，所有的收入对他来说，“勉强够生活费”。

不过在他看来，作为《皇室战争》主播的前期投入基本结束，开始逐渐回本。“那些有名主播也是在产业一两年成熟后才开始挣钱的，移动游戏直播还是太年轻了，各大直播平台也吃不准，不敢给我们高工资，还是持观望态度，都很谨慎。”

触乐记者从多家直播平台得到数据，随着《皇室战争》热度降低，移动游戏直播也正悄然降温。明志也感觉现在看他直播的观众变少了。“游戏现在有些问题，流失率高，看得人就变少，”一款游戏带动一个产业发展，当游戏出现问题时，最先波及到联系最紧密的产业。“之前涌现了一批新主播，现在播的人也少了，很多也是玩票性质。”他认为如果《皇室战争》开发一种新的模式，也许会将游戏的热度重新提升。

■ 移动电竞

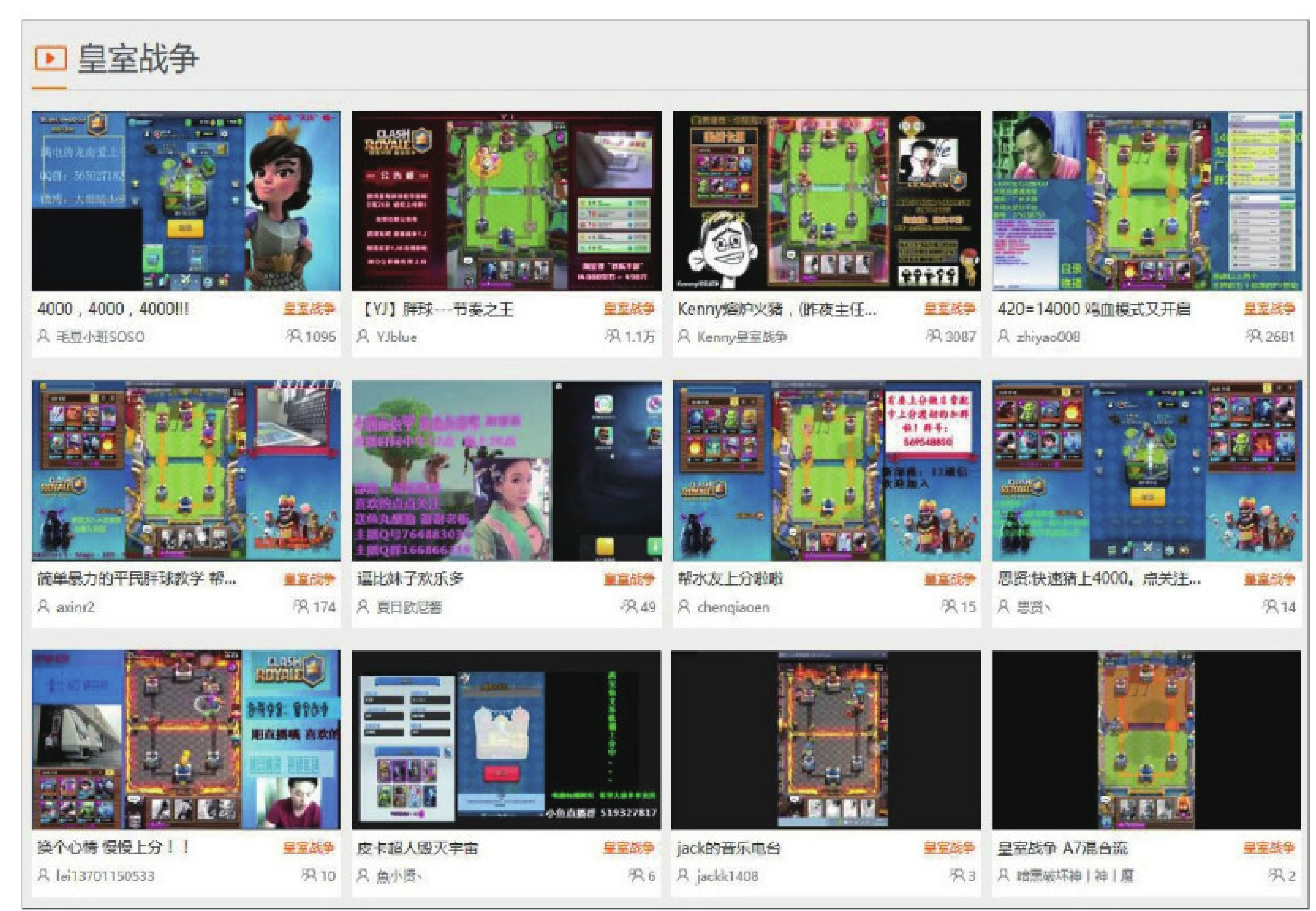
面对并不庞大的粉丝量级，《皇室战争》的主播们单纯依靠直播收入恐怕很难过上理想的生活，“参加游戏比赛——获得奖金——提升知名度”成为另一个行之有效的途径。

“《皇室战争》的电竞属性每个玩过的人都知道，”这话出自玩家鸣圣。他在刚结束的皇室战争大师赛中，凭借一套“矿工毒药流”获得冠军。明志坐在解说席目睹了这一切：“在矿工套的使用上，我所见过的选手中铭圣是最强的。”

鸣圣也是游戏知名主播，对各种《皇室战争》比赛充满热情。“前几天360举办的比赛奖金特别高，50万啊。”他说话声音明显提高，“本来（360的比赛）和大师赛的时间冲突了，后来那边改时间了。哎，也是机遇问题，没有缘分。”

如果统计目前移动电竞赛事情况，《皇室战争》是不容忽视的力量。这是少数非游戏厂商资本力量推动，而有平台乐意主动举办赛事的游戏。

除了上文提到的360游戏与香蕉计划联合主办的“360皇室战争邀请赛”和ClashEsports主办、NiceTV承办的“皇室战争邀



某直播平台下午《皇室战争》专区的直播情况


明志解说

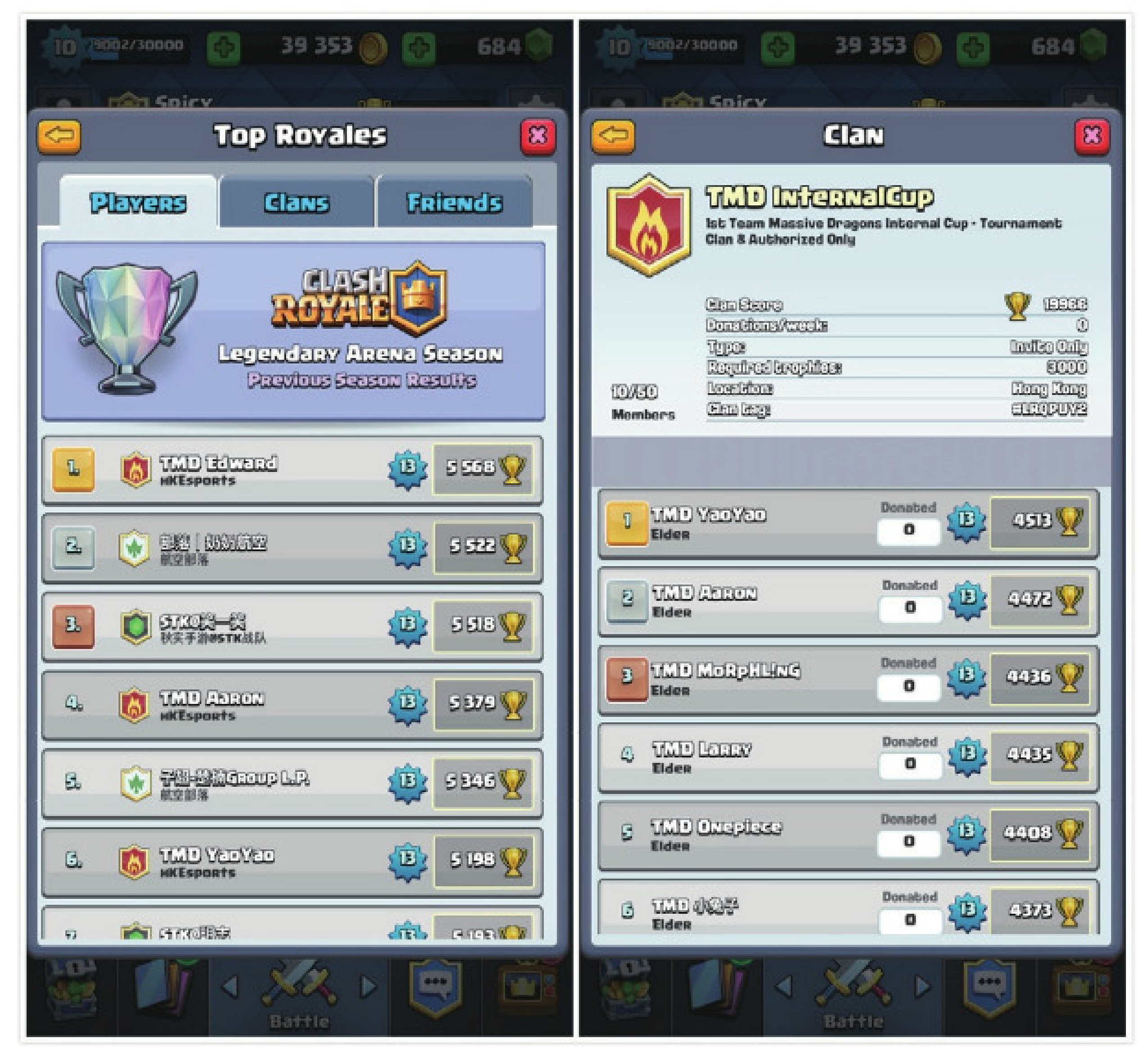

著名炉石主播安德罗妮和板娘的婚礼



鸣圣获得大师赛冠军



《王者荣耀》TGA决赛



以“TMD”开头的都是职业玩家



“360皇室战争邀请赛”钟培生“HKE”战队与王思聪战队对战

请赛”，市场中还存在各种网站、论坛甚至部落间的各种第三方赛事。“它天生就是一款竞技游戏，3、4分钟一局、充满对抗，符合玩家对电竞比赛的期待。”NiceTV的相关人士认为，移动电竞比赛的核心在于如何把手游玩法通过比赛的形式表现出来，《皇室战争》的品质和玩法顺应了移动电竞的发展，是在“合适时间出现的一款产品”。

移动电竞的热潮从去年兴起，今年在多家国内厂商的推动下平稳发展。但在她看来，很多观众对于“移动电竞”的质疑，仍然是贯穿始终的一个问题。“传统电竞观众总感觉移动电竞是小打小闹，‘不专业，不成气候’，可事实并非如此。”以选手为例，她向触乐记者介绍说，有些选手已经成为职业皇室战争玩家，“比赛时候就穿着队服上场”，专业程度丝毫不亚于端游玩家。

玩家“TMD小兔子”就是一位职业皇室战争玩家，他在5月初加入著名玩家钟培生创建的HKE战队。战队目前有8位职业选手、来自中国大陆、香港、美国以及缅甸。他们每周要集中3天完成15小时训练，平时也有杯数和排名的要求，每天训练的时间大概在4、5小时左右。“之前从没想过成为一位职业选手，也是机缘巧合吧。”他认为相较于传统电竞选手，《皇室战争》的职业玩家更强调个体，竞争更为残酷，因为“淘汰率很高”。

而在战队老板钟培生看来，皇室战争作为一款移动电竞游戏，职业选手间的操作和技术其实差不多。“游戏操作不难掌握，高手之间比的是心理和临场应变。”在日常训练时，他会以内部赛事的形式来提升队员的能力，8个人打循环赛，胜者获得奖金，最后一名则有被淘汰的危险。“电竞就是体育运动，是生存压力很大的环境，移动电竞也是如此。”而且训练时的规则经常变化，保证选手可以适应目前市场中各种奇怪的赛制。

目前《皇室战争》比赛的规则五花八门，有“Ban卡”、“三套卡组”等等，没有统一的规则标准也侧面反映出市场环境的混乱，一个最明显的问题，至今国内没有官方的锦标赛出现，所有比赛都出自第三方机构组织。据知情人士透露，Supercell高层对于在中国办《皇室战争》电竞赛事尚没有自己的想法，对国内市场不够了解，“最近腾讯收购了Supercell，也有助于他们更好地了解国内市场。”

有趣的是，Supercell高层曾在“360皇室战争邀请赛”时，向主办方反映奖金过高（冠军奖励50万人民币）。“他们认为皇室战争的比赛单项奖金不该超过1万美元，”知情人士向触乐记者介绍，Supercell最担心某一渠道、直播平台独家垄断赛事，他们希望游戏的电竞氛围是全平台、多维度开放的，“多办小比赛，遍地开花那种。”

2011年腾讯入股Riot，并协助后者打造了《英雄联盟》完善的电竞联赛体系，“腾讯应该会强化Supercell游戏的电竞元素，尤其是《皇室战争》。”钟培生认为腾讯在打造电竞生态方面很成熟，而在移动游戏领域也已经打造出《王者荣耀》《穿越火线手游》等多款具有影响力的电竞手游。他对触乐记者说道：

“我也是做电竞的。优秀比赛和玩家才能成就电竞，一个好的玩家社区是基础，这恰恰是腾讯的优势，这正是腾讯的机会。”

■ 充值产业的衰退

玩家“Yoursdady”玩每款手游，都会先充几发648。他不太清楚怎么花，但一定要先充上，因为“充上踏实”，《皇室战争》也不例外。

大多数国外引入的手游，通常会有各种匪夷所思的远低于官方定价的充值方式。触乐记者在淘宝搜索关键词“皇室战争+充值”，原价648元14000钻石的条目以300元档、400元档、500元档价格明码标价，每一家都保证自己是“正规代充”、“安全快速”。

Supercell历来对非官方充值方式的打击力度很大，首次警告，封停3~15天，再犯直接永久封号。既是这样也挡不住玩家的步伐，一位不愿意透露姓名的淘宝店主小A告诉触乐记者，在《皇室战争》5月大更新后几天，平均每天都有上百单充值记录。“我卖的是黑卡，盗的国外信用卡信息，便宜但有风险。”当别人发现自己的信用卡被盗用之后，如果反映到Supercell，充值的宝石会被追回并且倒扣。

小A每单交易之前都会提醒玩家有几率被倒扣，“实际上有很大几率被扣，或早或晚。”他建议玩家一次性购买10单以上，一天之内花光，“追不回来，被扣成负数就再也不冲了，相当于没有这个功能。”当然后面这句话，他不会跟充值的人说。

他之前做《部落冲突》，充值的人络绎不绝，每月稳定的为他提供几万元的收入；现在看到《皇室战争》全线飘红，他喜上眉梢，心里想着又一款“躺着赚钱”的游戏出现了。可好景不长，他逐渐发现生意不好做了。

“现在一天能有10单就不错了，量下降得厉害。”与同行交流后，他发现这是普遍现象，“没法跟coc同时期相比，cr赚钱的时间太短了。”观察App Store畅销榜，游戏在中国区已经下滑到30名左右，且还有继续下降的趋势。

在小A看来，这游戏挺“坑”的，“不坑人我们也不做”。平民玩家不充钱的话，技术再好也会被土豪的卡牌等级碾压，“换句话说，充钱越多杯数越高”。玩家随着游戏发展逐渐看穿这个“坑”，自然不会继续往里扔钱。

“游戏跟万事万物一样，但凡牵扯到金钱，就很难两全其美了。”一位知名部落首领“Dynasty”告诉触乐记者，部落的土豪和平民玩家都很少充钱了，因为“充不充值没区别”，很多土豪玩家的卡已经达到顶级，充宝石也没处花，平民玩家干脆把它当做休闲游戏，不在乎升级、8小时开一个箱子，在部落里捐卡要卡，“平民玩家调整好心态，慢慢打，不充钱也可以玩。”

据资料显示，《皇室战争》3月、4月收入均超过1亿美元，而5月收入未有报道。官方将出新卡做为拉动消费的唯一途径，游戏自3月全球上线以来，推出过两批新卡，共计11张，而其中包含6张传说级卡牌，简单粗暴的更新方式也招来了不少玩家的怨言。

“每个月更新一次，还出这么多新卡，平民玩家肯定会骂你骗钱，不良心。土豪玩家看到新卡，买买买一下投入上万元，结果每个月都来一出，你当土豪都人傻钱多吗？”Dynasty认为官方现在的更新策略“两头不讨好”，与他们另一款游戏《部落冲突》无法相提并论，“那里的平民玩家慢慢打资源升级，也有机会，土豪如果想冲排名，必须花宝石，与更新无关，这才是良性的生财之道。”

《皇室战争》的充值产业衰退侧面反映了游戏目前流失率过高的现状。“能做出这样一款现象级的游戏，不至于蠢到玩死自己。”明志认为接下来的更新如果加入新模式，哪怕直接模仿炉石，照顾平民的感受，让平民有机会逆袭土豪，游戏的发展前景还是值得期待的。“Supercell已经是一个品牌了，他们肯定不会做一款寿命只有半年的产品。”

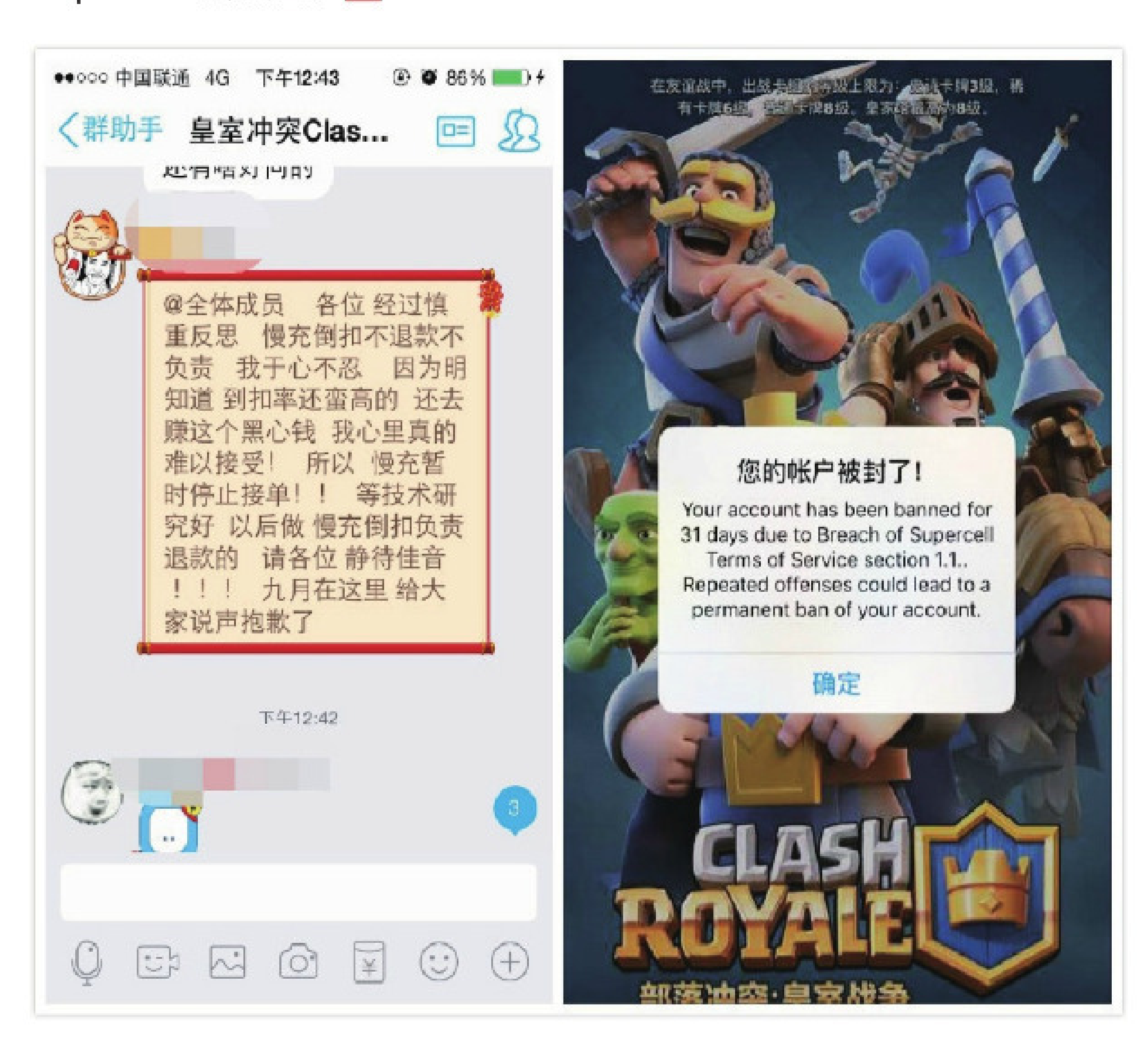
值得注意的是，官方已经意识到问题所在。在6月23日发布的推特中，他们表示将在下次版本更新中添加全新的“锦标赛”模式。据目前透露的信息来看，此模式沿用之前的锦标赛规则，这也意味着等级达到此标准的玩家将处于同一水平，目前2000杯以上的玩家都能达到，可以称得上对平民玩家的一次福音。

官方还明确表示“出于包容性考虑”，锦标赛排名前一半的玩家都会获得不错的奖励，当然越高越好，据说排名第一的玩家将得到含有15000张卡的宝箱，包含大量史诗及传奇卡。而表现优异的玩家更将有机会被邀请参与7月在上海举办的官方《皇室战争》比赛之中。推特在发布一天时间内已收获超过5000赞，网友“Hitman”的评论饶有趣味：“Supercell醒了。”

半年过去，《皇室战争》的发展没有预测的那么快，也没有在声讨中像流星一样陨落。喜欢它的人仍然每天等待8小时开宝箱，厌恶它的人早已将它从手机中清除，游戏还是那个游戏，唯一的变化是增加了几张新卡，改动了一些旧卡，变变数字，仅此而已，而在游戏之外，这块“现象级”的蛋糕仍然摆在那里，等待着人们享用。

据悉腾讯已联合Supercell宣布通过App Store或者腾讯平台下载《皇室战争》，7月4日后允许玩家使用微信或者QQ登录，在游戏内会出现微信和手Q好友列表和排名。腾讯为游戏带来了数以亿计的用户，Supercell下一步选择怎样的策略显得尤为重要。

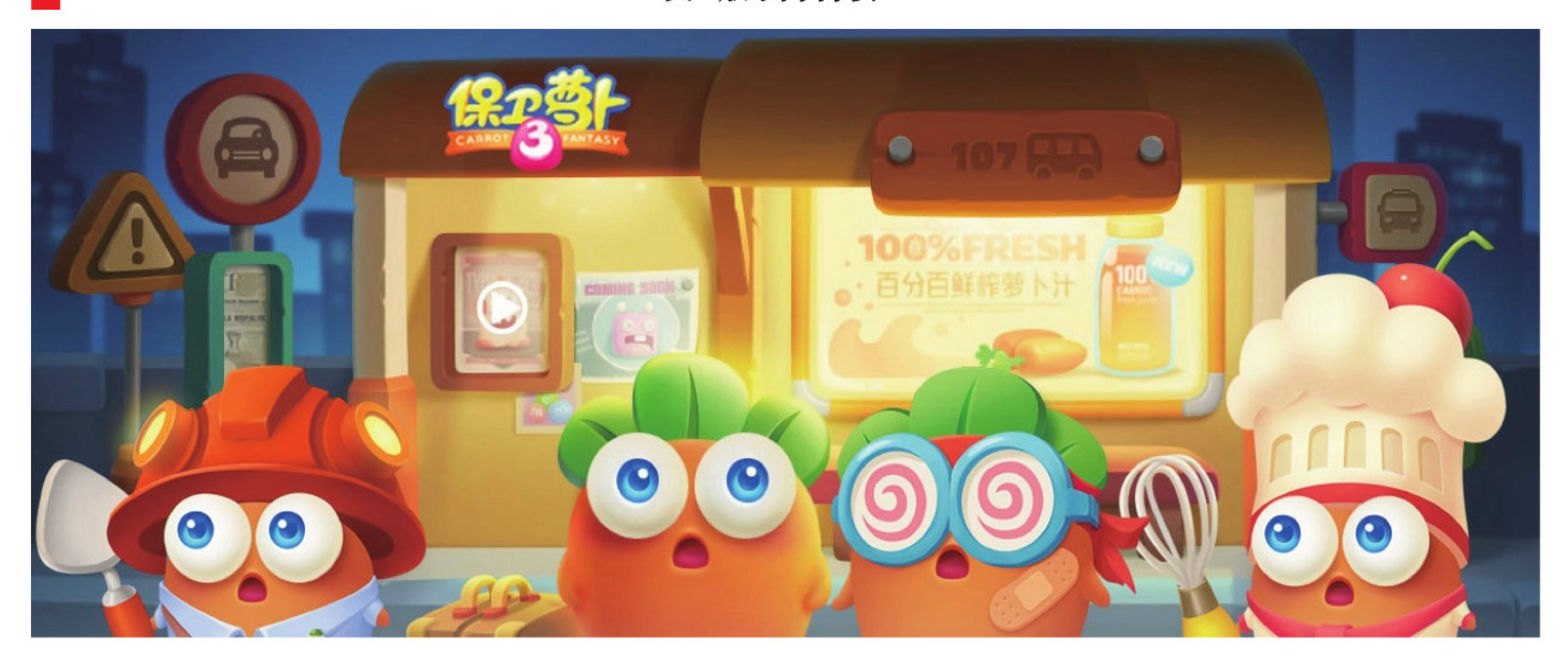
《皇室战争》能不能追上曾被寄予厚望的自己，答案只有Supercell才知道。P



很多卖家根本无法保证账号的安全

"保卫萝卜"这四年
访飞鱼总裁陈剑瑜

文 | 触乐网 陈祺



飞鱼科技总裁陈剑瑜最近压力很大。

在新浪微博搜索他们的游戏《保卫萝卜》，很多玩家对新作迟迟不出怨声载道："被拖票狂魔折磨了一年多，@保卫萝卜请回答！"、"无敌是多么寂寞？一、二通关后等待了一年多，你就给我出一个音乐MV？"、"替我妈问的，@保卫萝卜你们公司是关门了吗？"

陈剑瑜失眠的时候，就躺在床上一条条的读评论，结果看得"快要崩溃"，更睡不着觉。"3亿玩家盯着你，（压力）能不大吗？"

2016年6月中旬，在第二代推出两年后，《保卫萝卜3》与玩家见面，距离游戏第一代推出，时间已经快五年了。

■ 没经验的新人

在做《保卫萝卜》之前，陈剑瑜与高中同桌吴欣鸿一起创建了美图公司，产品"美图秀秀"迅速成为最受广大女性喜爱的图片处理软件。"美图用户量级比《保卫萝卜》还要大，"他当时负责的"美图看看"，用户数大约有4亿多人，日活跃人数超过千万。

姚剑军（阿飞）与他相识10多年。为了做页游《神仙道》，他把房子抵押100多万。游戏推出后大获成功，他也看到了市场的潜力，一次偶然机会，他和陈剑瑜一起喝茶聊起移动游戏，也是这次机会，为游戏的诞生埋下伏笔。

策划"老刘"是他的钓友，是"中国摇滚之乡"石家庄某乐队的电吉他手，之前做互联网社区产品。一次钓鱼时，老刘慢悠悠地说："我想创业做互联网产品，你有想法吗？"这句话让陈剑瑜想到了阿飞"做游戏"的建议，他收起鱼竿，对老刘说："要不尝试一下试试移动游戏这个方向吧！"

加上学电子出身，却向往设计的张庆，以及一个美术科班出身的萌妹子，《保卫萝卜》小团队成型了。除了阿飞，其他人几乎没有做游戏经验，甚至连移动端的产品都没做过。"我从来没跟团队说过期望，但在心里，我当时对游戏的预想应该能达到千万级。"

出乎大多数人意料，两代游戏收获了3亿玩家，成为最受欢迎的国产单机手游之一。

■ 灵感

当时《植物大战僵尸》风靡全球，陈剑瑜是游戏的忠实玩家，甚至算"毋庸置疑最喜欢的游戏"。在他的办公室展柜里，还收藏了全套的游戏玩偶。"游戏好玩到什么程度？连身边的女性玩家都会沉迷。"可能是此前在美图的经历，他格外关注女性用户群体，《植物大战僵尸》的魔力让他感到"有些意外"。

在认真分析过女性玩家市场之后，发现她们倾向于选择连连看、对对碰类的"简单"游戏，市面上没有一款趣味性、策略性的游戏。"塔防玩法天生带有策略性，而且经过时间的检验，很成熟，风险非常低。"陈剑瑜的直觉认为，女性塔防游戏应该是一个突破口，他玩遍了国内国外的塔防游戏，一款名为《The Creeps》的游戏吸引了他的注意。

不少玩家认为《保卫萝卜》是对《The Creeps》的抄袭和换皮，面对触乐记者的提问，陈剑瑜这样回答："我们确实参考了这个游戏，借鉴了他们的玩法和节奏，以及感受层面的内容，但

我们没有用到它任何的素材，全部重新制作。”

《The Creeps》的玩法很简单，只有一条路线，每个图标都很大，上手简单，陈剑瑜将《The Creeps》给他老婆玩，结果也玩进去了。这验证了“女性塔防”市场的潜力，也为他提供了一个灵感，“传统塔防游戏兵很小，密密麻麻的，女性用户玩起来很吃力，复杂的事物很容易让他们产生抗拒。”

但在他眼中，游戏的缺点与优点同样明显——主题太灰暗，不适合女性玩家，“噩梦主题，终点还是一个睡觉的小孩儿，周围都是墓碑，恶魔。”陈剑瑜是美术出身，做了美图产品这么多年，他明白要让女性用户从感受方面最大化接受，灰暗风格的肯定行不通，“还有科幻、机器人风格的，肯定也做不出女性市场。”

■ 怎样才算“萌”？

几乎所有女性玩家都会用是否足够“萌”来评价游戏。在陈剑瑜看来，游戏所谓的“萌”不单指主角萝卜阿波的形态、动作、声音，“其实一代的主角形象，现在看真的不算很萌。”他边说边拿起三代萝卜的玩具进行对比，“依赖于视觉体验、动画音效、美术等各种的细节，只有在细节上下功夫了，才会让玩家产生游戏很‘萌’的感受。”

他在刚开始做游戏的时候，最常说的一句话是：“感觉不对。”通常这时，他会画出一版供团队讨论，这也造就了游戏内很多经典炮塔和怪物：便便塔、风扇塔、大牙怪，都是出自陈剑瑜之手。“小风扇圆圆的，嗖一下飞出来，还有小飞机也胖胖的，太阳塔升到3级还会对你笑。”

当时大多数塔防游戏，怪物被消灭时只有“啊”的一声，“怪物死的不可爱，我们要让怪物被消灭也变得很‘萌’。”于是陈剑瑜模仿了各种稀奇古怪的声音，借助调音软件软件，制作成怪物特色的声音。游戏每个怪物被消灭时化为一团烟雾，如果玩家足够仔细，会发现中间一帧是一个可爱小骷髅，“女性玩家不喜欢血溅的到处都是，我也不能让他存在。”

游戏第一代以书的形式表现每个故事，书的英文名其实都是一首经典的英文歌，这是策划“老刘”的主意。“很多玩家就算通关可能也不会发现的细节，在游戏中太多了。”陈剑瑜经常提到《超级玛丽》，他认为这是一款在细节追求方面“了不起的作品”，其中机关设计的逻辑性、流畅度都是他所希望达到的高度。

在当时，游戏的题材对于很多战争题材的塔防来说是“具有颠覆性的”。游戏上线后口碑逐渐发酵，长期盘踞各大应用市场下载排行榜首位。据当时的招股书显示，《保卫萝卜》2013年月平均活跃用户已超过1690万。大约在游戏上线两个月之后，设计总监张庆在坐地铁时发现有路人在玩他们的游戏，他第一次意识到游戏可能火了。

■ 雾霾城的尝试

在游戏续作《保卫萝卜2》之后，陈剑瑜和老刘希望尝试点不一样的内容。

2015年春节，是北京雾霾最严重的时候。策划老刘望着白茫茫的窗外，突然想到能不能做一款雾霾主题的《保卫萝卜》。“我们希望做一款正能量的游戏。能够传递一些环保观念。”陈剑瑜支持他的想法，组织团队开动，大约3个月时间一个完成度70%的Demo出炉了。

据玩过雾霾版的员工回忆，游戏当时采用蒸汽朋克风格，以灰暗基调，与以前的风格完全不同。陈剑瑜将创意拿给腾讯方面看，对方也觉着非常有趣。可玩家拿到雾霾版试玩时，情况发生了变化。

“几乎所有玩家都说，这不是他们想要的《保卫萝卜》。”

结果是推翻重做。“雾霾版方向有些局限性，”陈剑瑜回忆起当时的情况，“我们的目标是覆盖更大的用户群，要比3亿还大。”他不希望很多新用户上来看到就是一个雾霾版本，可能保持游戏一贯清新且萌的风格是更保险的选择。

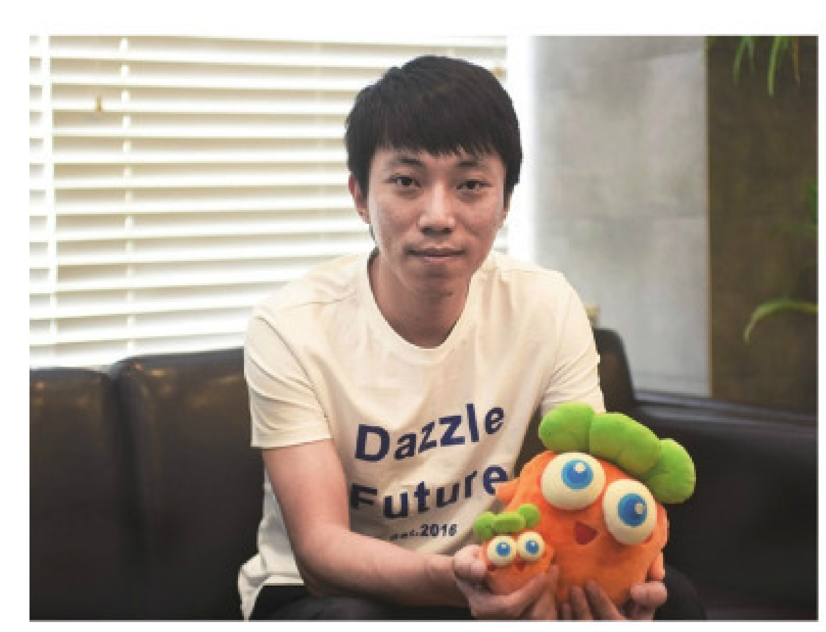
“做一个满足大众需求的游戏，势必要牺牲特点。”他认为游戏如果选择一条个性化的路线，可能对有些厌倦的老用户来说，是一种新鲜的刺激，但现在的情况不适合这样做。“我们现在希望新作是一款包容性更强的产品，将个性融入到游戏内方方面面的内容中，实际操作起来，比雾霾版会更有难度。”

■ 合作

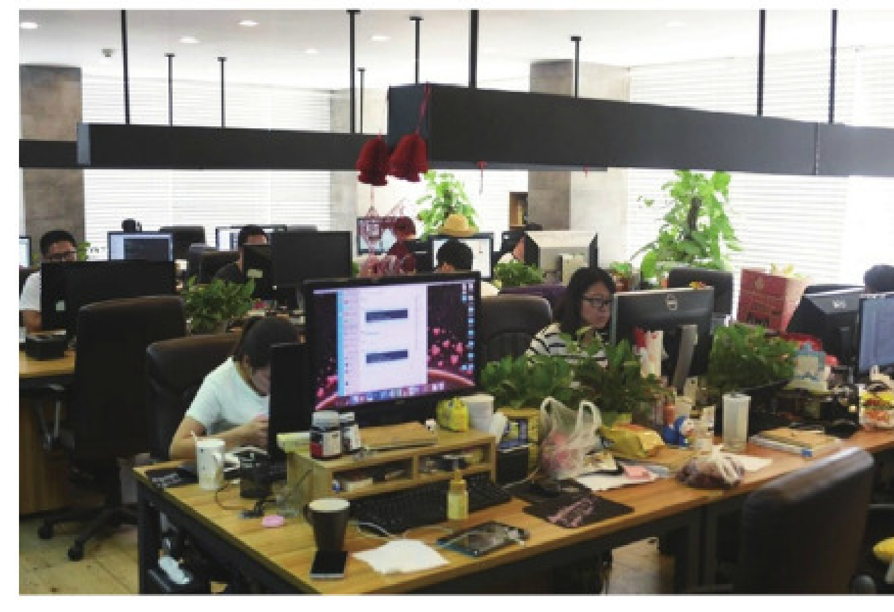
当腾讯公布和《保卫萝卜3》合作的时候，很多人的第一反应是惊讶。其实早在《保卫萝卜2》的时候，腾讯便找到过陈剑瑜，希望建立合作关系，“在微信游戏上线之前，大概2013年5月，只是我们当时已经完成游戏，而且与渠道也基本谈好位置，当时就搁浅了。”

合作未能成行，他感到有些遗憾，因为“没有把最紧密的玩家关系移植到游戏里”，腾讯拥有当前最可观的玩家资源，而萝卜也是大用户量级的休闲游戏，所以当腾讯又一次找到《保卫萝卜3》时，“我感觉机会来了”。

但在很多玩家看来，游戏要变了。“我好担心萝卜变成氪



飞鱼科技总裁陈剑瑜


《保卫萝卜》开发组



主角“阿波”公仔已经上市

金游戏，那我真的要伤心死了。”玩家“七月”说完这段话，补了一个“哭泣”的表情。

在双方签约时，陈剑瑜已经与腾讯达成共识——《保卫萝卜3》是一款长线的产品。说得更直白些，游戏的收入不是最被看重的一个方面。“腾讯对我们帮助很大，在社交系统方面，他们提出了很多建议。”他介绍《保卫萝卜3》将实现向强联网的转变，但即将上线的版本很多功能还处于调试状态，后续会加入即时挑战、合作等模式。

陈剑瑜其实很纠结，“塔防游戏联网不好做，改动太大的话，又怕老用户失望”，他想如果走重度游戏路线，一切似乎都顺理成章，“但我们不想、也不敢这么做，因为会让老用户觉着萝卜变了。这点腾讯也认同，我们还是希望游戏轻松，休闲，不想更复杂。”

想保持原来的风格却又渴望改变，面对腾讯巨大的用户量，游戏从单机-弱联网-强联网，他有些“害怕”，他担心意外的发生。“我对产品稳定性要求特别高，以前我们做PC端的软件，行业闪退率可能是千分之五，我们的要求是万分之七。因为我们考虑的是上亿用户，产品的闪退率高一个百分点，就意味着有可能有上百万用户不能玩，还谈什么用户体验。”

“他们可能从来没有这么有耐心的对待过一个合作伙伴，”陈剑瑜笑着说，腾讯也被他们“折磨”疯了，“要是我们自己做，还能再磨上一年，冲突大多是发生在时间节点，他们压力也很大，其实我们也急。在磨合中渐渐就产生了默契。”

他回忆道，有一次游戏主界面调研的用户满意度很低，因为“偏艺术化”，他们迅速改了一个“清新、接地气的”版本。结果腾讯方面很喜欢原版，坚持让他们用。“如果按照腾讯的传统，看数据，看用户反馈，肯定让我们改。可能在一起呆久了，变得跟一个团队一样。”

■ 交锋

对待《保卫萝卜3》这款产品，腾讯和飞鱼都希望游戏能达到“最平衡”的状态，而不是“最大化”的状态。但在具体细节上博弈，却让双方时常讨论几个小时，直到深夜，“每次都是交锋，看看谁能说服对方。”

一位参与了游戏的制作人员告诉触乐记者，游戏后期会加入宠物功能，并且添加常见的羁绊关系，飞鱼方面希望是只在宠物之间有羁绊，而腾讯的想法是角色和宠物之间也加上羁绊。“最终的方式还没定，双方还在博弈中。”他补充说道。

“这也是很正常的情况吧。”张庆认为腾讯的游戏有一套流程化的模式，“一些我们开始不想做的功能，可能也会加上。比如主界面应该简单清爽，只有最大的一个开始按钮，但可能要加签到、排行榜、通知、邮箱，都要露出展示，我们也能理解他们的想法，每一个加上去得功能肯定都是有用的。”

既然一定要设计这些功能，张庆也希望能在不得不做的情况下，考虑如何做到与众不同。比如《保卫萝卜3》的签到功能，一般的游戏做成日历的形式，而他们最后呈现的形式则是一个老式的相机，点击签到，会出现一张主角萝卜的拍立得相片，而且“每次拍出来的表情都不一样，白天黑夜拍出来的也不一样，可能萝卜在洗澡，在睡觉。很容易让玩家产生分享的欲望。”

这样的小细节在游戏里会有很多，其实张庆也不确定玩家是否能切实感受到团队的小心思，“玩家这几年成长了很多，我相信他们发现了一个，就会去寻找其他的细节，进而认为我们和腾讯的其他游戏有些不用。”

“如果《保卫萝卜》做砸了，我们就完了。所以在很多问题上，我们还是会坚持原则，保持我们的风格，腾讯也是很尊重我们的。”

■ Rovio是成功的

最近，电影《愤怒的小鸟》席卷全球票房，陈剑瑜说自己还没看电影，“不管行业怎么评价Rovio，在我心目中，他们是成功的。”

他向记者列举与《愤怒的小鸟》同时期的游戏形象，不少都比“小鸟更萌更好看”，可没有第二家公司能做到让玩家记忆犹新，“从一个小游戏，到现在全球知名，说明他们在很用心的经营IP。”

“《保卫萝卜》未来的IP计划是什么？”

“我不希望以‘游戏作为IP，其他产品都是衍生品’的形式经营品牌。”陈剑瑜认为这样做是在消耗IP，他希望公司的所有产品都能成为独立IP，“游戏，电影。玩具、图书都是如此，而不是游戏衍生了电影，游戏衍生了图书。”他告诉电影合作商，忘记游戏的3亿用户，不要有“3亿用户保证电影成功”的想法，“我们要做到没有游戏也要火，这是目标。”

事实上，陈剑瑜本身就是动画电影爱好者，做三维动画短片，剪辑渲染，配音配乐，都可以一人搞定。“电影计划在《保卫萝卜2》之前就有了，因为IPO和《保卫萝卜3》耽误了一段时间，”他笑着说已经跟很多合作者谈了几年，甚至还找到了许多参与过海外知名动画电影的制片人，询问他对于电影的看法。

他坦言迟迟未开动的原因来源于压力。“不敢说大话，怕做不好，让3亿用户都喜欢，除了合家欢的故事还能拍什么？”他也尚未构想出一个让自己满意的剧本，而且作为一个美术专业出身的人，他有更大的目标，“中国目前的动画形象，放到全球范围内有几个能叫出名？我们为什么做不出Hellokitty、乐高和多拉A梦？”

时至今日重新审视《保卫萝卜》系列游戏，一代看起来有些粗糙，尤其是与同时期的国外精品手游相比，差距还很明显；二代的进步幅度也有限，不少玩家希望看到他们的改变。面对成长速度极快的手游玩家群体，渠道纷争的市场环境，如果现在推出一款《保卫萝卜》类似风格的游戏，我们很难对其前景保持乐观。

游戏能达到今天的量级，“机遇”是不可或缺的因素。陈剑瑜称之为“运气”，在当时相对空白的市场环境中，游戏抢占了国内休闲游戏品类的先机，一举奠定了江湖地位，“运气每个团队都会有，我们只是更用心一些，准备的更充足。”



蓝天白云似乎更适合《保卫萝卜3》

不够“成功”的成功之作

文丨Yarrn



顶着“暴雪出品，必属精品”的名头，《风暴英雄》出现的时候所有人都以为这款游戏会如同《魔兽世界》和《炉石传说》一样颠覆业界，但是它的发展轨迹似乎不是如所有人预料的那般，反而在国服市场有些不温不火。有人说，《风暴英雄》是一款“失败”的游戏，但是，真的是这样吗？

时空枢纽——变革与怀旧之地

对于不少玩家来说，多年以前，他们第一次接触到电脑的时候，便被《星际争霸》这款超越时代的游戏便深深的吸引。也许当时并不懂吉姆·雷诺和莎拉·凯瑞甘与阿克图洛斯·蒙斯克究竟有什么愁什么怨，但变化多端的打法让这人、神、虫三族的设定和暴雪的蓝色LOGO都深深的刻在了脑海中。

小狗变飞龙、永远不会上坡的龙骑，游戏这个东西第一次变得不仅有趣，而且十分烧脑。之后登场的《暗黑破坏神2》更是如此，我们可以一遍又一遍扮演以圣骑士、亚马逊、死灵法师等角色探索庇护之地。

《魔兽争霸3》横空出世的时候，几乎没人会看好一个有着英雄和90人口上限的RTS，可事实正是《魔兽争霸3》将中国电子竞技真正的推上了巅峰，而《魔兽争霸3》中的英雄人物也成为我们嘴边耳熟能详的谈资。

每一个暴雪游戏的玩家想必都想知道自己喜欢的角色如果互相对抗，究竟谁输谁赢，于是借着MOBA游戏的火热，暴雪也终于决定进来掺和一脚。从最初的《暴雪DOTA》到之后的《暴雪全明星》再到最终定局《风暴英雄》，其实这款游戏究竟叫什么名字并不重要，因为我们曾经神往的英雄将再一次汇聚在时空枢纽。

《英雄联盟》刚出的时候，众多DoTAer最为诟病的莫过于取消反补，而《风暴英雄》则更是取消了正补。暴雪在意的，就是那个没法五杀，不能秀操作，却一样渴望荣誉感的普通小男孩的感受。于是这个没有金钱没有装备一个人无法带领队伍走向胜利的团队游戏，甚至连团队经验和等级都是共享的。在最初的版本，只要在一定的范围内，击杀与助攻甚至都是共享的。

如果要说《风暴英雄》是一款MOBA类游戏，反倒不如说其是套着《魔兽世界》战场外壳的竞技场，集火与拆火是重点。我们都知道《魔兽世界》战场的获胜方式千奇百怪，而《风暴英雄》也是如此。在地图“末日塔”中，击毁对方堡垒可以占领，而玩家根本不能靠近对方要塞。单凭每个地图一种打法，英雄优势与否还要看搭配和地图的玩法，就已经和其他仅有一张地图的MOBA游戏天壤之别。而每个地图的奖励目标其实也并不是完全需要去争夺的，甚至有时候合理的放弃争夺才是制胜的关键。

在英雄的设计上则更加展现了暴雪设计师的脑洞有多大，奔波儿霸这种复活时间极短的专业型英雄，居然每次死亡只算做0.25次。重锤军士架起来居然能在防御塔范围外拆塔，希尔瓦纳斯居然能让防御塔失效。维京人居然一个英雄吃三条线的经验，古加尔居然需要两个玩家才能操作！

除了暴雪，大概没有任何一个游戏厂商会设计

出来古加尔这种奇葩角色，至少《英雄联盟》和《DOTA2》就不会出现这种情况，毕竟玩这种角色赢了不讨好，输了就背锅。而且金钱和装备如何计算都会是一个很大的问题。

《风暴英雄》在设计的思路上市符合如今电子竞技的模式——快节奏、观赏性、通俗易懂。但可能是受制于推广的不给力，以及英雄匹配造成的低匹配速度，《风暴英雄》看起来似乎并不是那么成功，但这并不是不能改善的。

暴雪最近加入的非排位征召模式已经很好的改善了匹配速度的问题，而在传统匹配快速竞赛模式中，也会给予玩家提醒“选择该英雄会造成匹配速度过慢”。而得益于战网平台的互相联动，其实在《风暴英雄》中存在的玩家并没有想象的那么多。有人会误以为加入的[综合频道]中的人数就是在线总数，但其实并非如此。当我们退出[综合频道]再重新加入，就会发现很多综合频道，这也是我们和朋友一起上线却不能在同一个综合频道中聊天的原因。而且得益于暴雪游戏的服务器技术，虽然我们不能直接跨服到美服战网、台服战网等平台，但国服玩家却并不需要选择自己所处的区服。虽然只开一个大服务器不利于业绩，但对玩家开黑却是极大的利好。

暴雪游戏的玩家群体中虽然不乏年轻人，但暴雪游戏的留存率确实好过很多游戏厂商。虽然这些十几年的老玩家和新玩家都在同一个战网平台进行游戏，但比起消费力度来说，却相差甚远。据笔者考察到的数据，《风暴英雄》的业绩虽然说不上优秀，但其实并不差。

2016夏季世锦赛——Tempest夺冠“韩”流侵袭延雪平

2016年6月20日晚，《风暴英雄》夏季世界锦标赛在瑞典延雪平完成了四强淘汰赛阶段的所有赛程。Tempest在韩国战队的内战中以3：2的比分惊险胜出，赢得2016《风暴英雄》夏季世界锦标赛冠军。代表中国出战的战队eStar在半决赛中憾负于Tempest，止步四强。

半决赛中尽管mYinsanity通过缝合怪的优秀发挥以及MVP.Black圣化加上闪电吐息套路的糟糕表现赢下了第二局比赛。MVP.Black在末日塔以及永恒战场上都没有给对手任何机会，让mYinsanity的维京人体系以及泰兰德双辅助体系在绝对的团战能力差距面前毫无用武之地。最终MVP.Black以3：1的比分取胜对手，率先晋级决赛。

另外半场eStar与Tempest的半决赛进行得非常直白，双方从第一刻起就没有掩饰己方的想法和战术而是选择正面决战，而在第三第四局无限接近胜利的eStar最终还是输在自己的失误以及Tempest在劣势中不屈的韧性上。

eStar与Tempest在末日塔上进行的第四场对抗中，前期XingC格雷迈恩超水平发挥帮助eStar建立了巨大的优势，中后期则有些后劲不足，弗斯塔德以及泽拉图在两个战略性大招使用上非常草率。eStar整体在开团上抉择不明智不断蚕食着他们的优势，最终丧失理智的eStar发起了一波绝望的冲锋，但核心格雷迈恩由于脱节遭到率先击杀，比赛也随之宣告败北。Tempest以3：1的比分战胜eStar，和自己的韩国同胞也是赛场冤家的MVP.Black会师决赛。

Tempest与MVP.Black这两支颇有渊源的韩国战队为我们贡献了一场罕见的激烈、充满悬念的决赛对抗，最终Tempest 3:2 MVP.Black赢得冠军。通过这场决赛，Tempest也证明了自己在OGN超级联赛中的胜利绝非偶然，恭喜Tempest成为《风暴英雄》项目新的世界冠军。

不够“成功”的成功之作

成功的定义有很多种，也许每个人的定义都有所不同。

对于暴雪玩家或是战网用户来说，虽然《风暴英雄》成不了《英雄联盟》或是《DOTA2》那般引领电竞的项目，也不能像暴雪后起之秀《守望先锋》那样引起全民热潮，但作为一款小众的电竞游戏也未尝不可。毕竟在没有《炉石传说》的比赛时，可以有《风暴英雄》的赛期借以填充。



Tempest对决中国战队eStar战绩



暴雪DOTA


冠军Tempest



世界锦标赛赛程

《守望先锋》的是与非

要说现在最热门的网络游戏，可能就是暴雪公司出品的《守望先锋》了。人红是非多，游戏也是如此。事实上，打游戏推出，关于它的各种争论就没有停止过。对于这种话题性十足的游戏，本期的龙门茶社，特意选用了三篇文章，试图从不同的方面，探讨一下有关《守望先锋》的是是非非。



《守望先锋》的成功不可阻挡

文丨Yarrn

《守望先锋》不出意外的火了，并以势不可挡的趋势打败了LOL，占领了韩国网吧市场的首位。虽然国内买断市场并不景气，但《守望先锋》仍在开服的第二天就打破了《暗黑破坏神3》在中国销售百万的记录。

如果在几个月前，在街上听到路人说“我今天拿盲僧抢到了大龙Carry全场”会习以为常，但最近两个月来，则经常在路上听到“法鸡”“大锤”“幼儿源”甚至是麦克雷的台词“午时已到”以及半藏的台词“竜が我が敵を喰らう”，由此在网上引发的“龍”和“竜”的雌雄之争也一时间传为笑谈。当然，最令人捧腹的莫过于《英雄联盟》欧洲战队Origen的主力ADCarry Forg1ven因沉迷《守望先锋》“缺乏动力”而退役，这其实也从侧面展示了这款游戏的魅力。

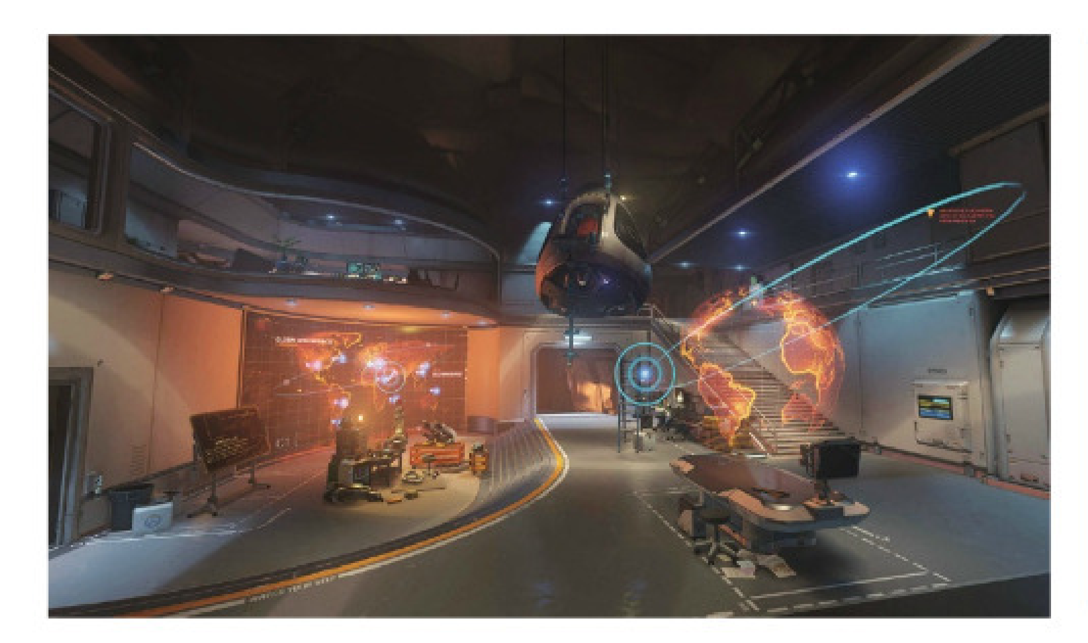
封测开启前的“屁股事件”可以说是《守望先锋》最成功的一次被动营销，仅仅因为玩家的反馈让暴雪修改了一个制作组自己都不太满意的胜利姿势，就被玩家自发并且铺天盖地的扫荡了整个游戏圈。游戏总监Jeff Kaplan在接受采访时表示只是因为猎空的气质与这个呆板的姿势不太相符，所以制作组才替换了角色的胜利姿势，但没想到引起玩家这么大范围的反响。不管怎么说，这次免费的营销也为《守望先锋》的成功起到了推波助澜的作用。

比起某寡头大厂的三亿鼠标，《守望先锋》买断只需198，典藏只需328简直都不够半把枪的价格。其实对于大多数忠实的暴雪玩家来说，完全就是买小宠物送游戏，买翅膀送游戏，买英雄送游戏。并且得益于5月上旬开放的公开测试，许多非暴雪粉也得以接触到这款游戏，因此也为战网平台带来了大量的新鲜血液。也许他们不一定会留在《守望先锋》这款游戏中，但或许会因此而尝试战网平台上的其他游戏。这样的结局也许就是暴雪想要看到的吧？

《守望先锋》继承了暴雪游戏一贯的“易于上手难于精通”的特点，通过明亮的卡通渲染来降低玩家可能产生的3D眩晕感，同时为玩家提供了21个风格各异的英雄来满足各种玩家的需求，并简单将其分为了突击、防御、重装、支援四个类型。

在玩家选择英雄的界面，系统会自动为玩家提出一些建议，比如相同英雄太多、狙击手太多、伤害不足等，并且会根据玩家的选择实时刷新。在一定程度上也为新手玩家的队伍构成提供了建议。

当然这些都不重要，最重要的是模（pi）型（gu）。暴雪一贯精益求精的



左上 游戏的地图风格比较受玩家的欢迎

左下 《守望先锋》经常被人称为守望屁股

右下 《守望先锋》的英雄种类丰富多样





美工团队为玩家带来了一系列制作精良的角色模型，而这些漂亮的角色（尤其是女性角色）不仅男性玩家喜欢，就是众位妹子都沉迷其中。虽然在一款主视角FPS游戏中，我们不能看到自己的角色，但这并不妨碍连续击杀之后放个表情，最后登上“全场最佳”狠狠嘲讽对手（真的不是为了看屁股）。

作为一款第一人称枪战游戏，《守望先锋》对枪法的要求却并没有其他游戏那么高，丰富的英雄技能可以辅助玩家进行击杀——打不到人我可以突脸、各种地形杀、各种自动追踪武器。即使这些都太复杂，《守望先锋》还有着能随着时间自己增长的终极技能条，当能量蓄满之后便可以释放一些非常强大的技能。这在一定程度上也减少了玩家对视角的调整，从而避免玩家产生3D眩晕感，同时也极大的加快了游戏的节奏。

这款游戏的评分标准并不是输赢，而是角色表现。当玩家所扮演的角色进行游戏，会在对应的项目开始计分从而获得奖牌，不仅击杀数量多可以获得金牌，占领目标时间久，团队辅助也同样可以获得金牌。虽然因此对一些独行玩家不太友好，但有利于促进团队间的互相配合，也并不是什么坏事。毕竟许多团队游戏就是因为独行玩家的肆意妄为，才使得游戏环境变差。在这一点上，《守望先锋》做的要远好过其前辈《军团要塞2》《雷神之锤2》等。

在电子竞技成为网游主流方向的现在，基本上每个游戏都会试图把自己可以竞技的部分剥离出来办一些比赛。但受制于游戏模式的原因，往往会产生这样或这那样的问题。比如《DOTA2》和《英雄联盟》之类的MOBA中前期Farm发育阶段太过苦涩无趣，《星际争霸2》和《坦克世界》之类的游戏专业性太强，萌新不好入门……也许对于深度玩家而言，这些都算不上什么问题，但却极大的影响了游戏的观赏性和体验。

暴雪在自家的MOBA游戏《风暴英雄》中曾经尝试简化游戏流程，将游戏时间压缩到10分钟左右，但《风暴英雄》由于推广营销问题，该游戏陷入了“玩家流失—匹配过慢—玩家流失”的恶性循环。虽然暴雪在之后加入了非排位征召模式来解决问题，但基本于事无补。

《守望先锋》继承了《风暴英雄》一局只需要十几分钟的特点，并将游戏进程进一步加快。观看一场《坦克世界》你可能需要等候漫长遭遇，毕竟这款游戏先手方有极大的劣势，但在《守望先锋》中，先手方则有着巨大优势。

不论是推车、占点还是攻防地图，进攻方往往只需要抓住机会，就可以在极短的时间内达成目标，而防守方则往往没有再来一次的机会。在游戏结束后的加时中只要有一个己方玩家在目标位置就可以一直处在加时状态，而一旦己方没有玩家计时条就会飞速消退。加时机制无疑为比赛增加了变数，无论是进攻方还是防守方都不敢在比赛结束前有丝毫的松懈，这在很大程度上促使玩家积极游戏，也同样给观众非常棒的观赏体验。

团队游戏中最令人讨厌的莫过于队友挂机，而《守望先锋》对待挂机玩家的处理十分迅速，往往在语音系统中听见有队友说了句“我去下洗手间”然后便被系统快速踢出游戏并有新队友补充进来。此时正在高强度的对战状态中的玩家往往都没有意识到自己已经换了个队友。而就算被系统踢出了游戏，《守望先锋》也并不会对玩家进行处罚，而是进行记录。当玩家20局多次非正常退出游戏后，便会对玩家发起警告。如果玩家继续强退游戏，在之后的20局比赛中便只能获得75%的经验，以后再也不担心女友问我游戏和约会要哪个了！

《守望先锋》已经开服1个多月，国服活跃玩家的数字网易并没有公布，但从席卷整个聊天界的表情包来看，这个数字想必也会十分惊人，而这款游戏的成功基本已是毋庸置疑的事实。

也许《守望先锋》并不会对国内游戏的格局造成多大的冲击，但对于国内玩家的付费习惯，将会产生很好的良性影响。



《守望先锋》对于射击游戏的继承与创新

文 | 侯帅英

在上世纪90年代，曾经存在着一个FPS游戏的“古典时代”，当时FPS游戏的主流以id公司出品的DOOM/Quake为代表。与今天的主流FPS相比，这类传统FPS大多使用科幻题材，武器种类繁多，游戏节奏非常之快。由于这类FPS的上手难度高，对于新手玩家并不友好，因此在近十年中日渐式微，市场地位被节奏更慢也更偏向真实的军事题材FPS取代。然而，由于多年来以《使命召唤》《战地》为首的FPS游戏大量使用军事题材，重复炒冷饭缺乏创新，使得不少玩家对此感到厌倦。一些游戏公司意识到，在古典FPS的基础上进行改良使之更适合当前玩家的口味，不失为一种可靠的设计手段。而暴雪最近推出的《守望先锋》就是业界在古典FPS改良之路上最新的探索成果。

为了方便讨论，本文把上世纪90年代发端的DOOM/Quake统称为“古典FPS”，把反恐精英/使命召唤/战地这一类使用军事题材，偏向拟真的游戏统称为“军事FPS”。

FPS游戏的核心乐趣、缺陷及设计思路

所有的射击游戏，其核心乐趣或者说玩家的最终目标有两点：

1.击杀敌人（杀戮）

2.完成目标（胜利）

在大多数情况下，杀戮敌人越多，意味着胜利的可能性就越大。之所以要把杀戮单独列举出来，是因为争斗和杀戮是人类的一种本能，玩家非常容易理解这种主题，杀戮的快感也是玩家投入到战斗中的重要原因。如果一部射击游戏不能简单直接地提供这种快感，那么它可能最终只能在小众圈子当中传播（例如像ARMA这种以拟真为设计思路的射击游戏）。

古典FPS通常存在两大特点：

1.游戏节奏快，玩家移动、射击、跳跃的能力与现实相比都大大增强。

2.玩家出生时拥有相同的武器和能力，技术较强的玩家更容易获得更大的场面优势（例如武器、回复道具等）

而这一类FPS游戏也存在两大问题：

1.对于新手不够友好

2.缺乏让普通玩家长期投入的动力

古典FPS在操作策略上，需要玩家不停地保持移动，在运动中打击对手，获取武器和道具。这意味着相比后期军事FPS而言，玩家的操作强度更大，反应速度也更快，这对于刚接触游戏的新手而言是非常不利的。另外，如果两名玩家的游戏水平存在较大差距，水平较高的一方往往可以获得更多道具和武器，从而获得更大的场面优势，从而进一步拉开差距。因此，古典FPS中对战双方竞技水平差异的表现更像围棋：如果双方水平相差较多，比赛很有可能陷入一边倒的形势。显然，这样的设计很容易使新玩家被虐之后放弃游戏，而已经有一定经验的玩家在认识到与高手的实力差距之后也会失去继续努力的动力从而离开。

为了解决这一问题，军事FPS的解决方式是引入“配置”的设计，即玩家在出生时就可以选择或购买自己携带的装备，取消场景中可拾取的武器和道具，这样就可以消除落后一方因为捡不到强力武器而持续落后的可能性。另外，军事FPS引入了体力槽的设定，玩家的移动速度也和现实生活中类似，一定程度上降低了游戏的节奏使之对反应速度较慢的玩家更友好。然而，这些设定包括“自动回血”，实质上更鼓励玩家采用稳扎稳打、不断推进的防御性策略，而削弱了运动战和冲锋这类进攻性策略在游戏中的地位。一种普遍的情形是，在这些游戏中经常会有不少玩家在应当进攻的时候采取蹲坑或狙击的策略（然而他们的团队并不需要这么多的狙击手），无论对于队友还是敌军，这些消极的策略都是一种负面的反馈，在某种程度上降低了游戏的乐趣。

FPS游戏的另一个特点是，这类游戏的游戏目标通常都十分单一，每一轮游戏的进程都是重复的。对于不是为了在竞技比赛中获得更好的名次的普通玩家而言，缺乏长期投入的动力。为了解决这个问题，如COD和“战地”这样的FPS加入了一些RPG要素：人物可以通过升级来解锁更多的武器和装备配件，玩家通过解锁装备，获得更好的配件来获得长期游戏的动力。然而，这种设定造成的问题就是，新玩家由于游戏经验和装备积累的不足，在面对老玩家时天生就处于劣势，实际上更进一步拉大了新老玩家之间的差距。武器搭配虽然提供了一定的策略性和深度，但它实质上也增加了游戏的复杂度，而且并不能显著地提升核心玩法的乐趣。

《军团要塞》的设计思路与这些军事FPS并不相同，而与古典FPS比较接近，它的核心玩法与设定是在古典FPS的基础上进行的。游戏提供了职业的划分，相对于《使命召唤》和《战地》，《军团要塞2》中提供了九种职业，而每种职业的操作方式和其扮演的团队角色都有着较大的不同，游戏的胜利更多地建立在团队配合而非个人能力上。另外，游戏提供了丰富的道具系统，玩家可以通过更换装备获得一些特殊能力，甚至改变自己的攻击方式。例如《军团要塞2》中的狙击手可以选择狙击枪或者弓箭作为武器，两者的攻击方式是截然不同的，这样给游戏本身增加了相当的深度，开箱子收集道具也成为了玩家的额外乐趣之一。

然而，《军团要塞》的解决方式并不完美：虽然像团队死斗、推车和占点这样的游戏模式本身提供了相当明确的游戏目标，然而这些目标并没有很好地和团队与职业配合这个游戏设定结合起来。因此我们可以看到，虽然《军团要塞》拥有诸多职业，新玩家并不能直观地认识到自己应该在何种情况下选用何

种职业，以及该如何运用这种职业的优势来克制对方达成游戏目标。道具系统固然提供了游戏深度，提供了一些游戏的动力，但实际上还是增加了玩家的学习成本，对游戏的核心乐趣贡献不大。

《守望先锋》的继承与改进

《守望先锋》的开发人员曾经在一些访谈中提到，鼓励玩家依靠团队配合获得最终胜利是游戏的主要设计思路。为了解决游戏目标对于玩家不明确的问题，使玩家们更好地进行配合，《守望先锋》采取了一些关键性的改进：

1.限制游戏规模为6v6

2.引入团队角色的概念，使玩家更明白自己的角色该做什么

3.去除装备设定，将每个人物的技能和攻击方式固定化

有一条设计思路始终贯穿在这些改进当中，即：让玩家们始终都明确自己在团队中的定位和当前目标，并选用合适的游戏角色去达成目标。

暴雪将游戏规模限制为6v6，是综合了地图大小、游戏模式、玩家平均配置、团队职业搭配等多种因素来考虑的。相对于其它游戏而言，使每一个玩家个体都能在团队中发挥更大的作用是一个重要的考虑因素。如果不能达到这个设计目标，那么重视团队配合的设计思路显然无法达成。我们可以试想一下：如果游戏规模是3v3、4v4，那么队伍中某一个玩家的超常或失常表现对比赛的最终走向影响过大，而较少的人数也会影响到团队的完整性。如果游戏规模进一步扩大到8v8，10v10，团队中的人数过多又会造成”三个和尚没水吃“的问题，使玩家无法专注在游戏目标上。而且，也会让队伍配置的决策过程增加复杂度，造成难以取舍的情况。

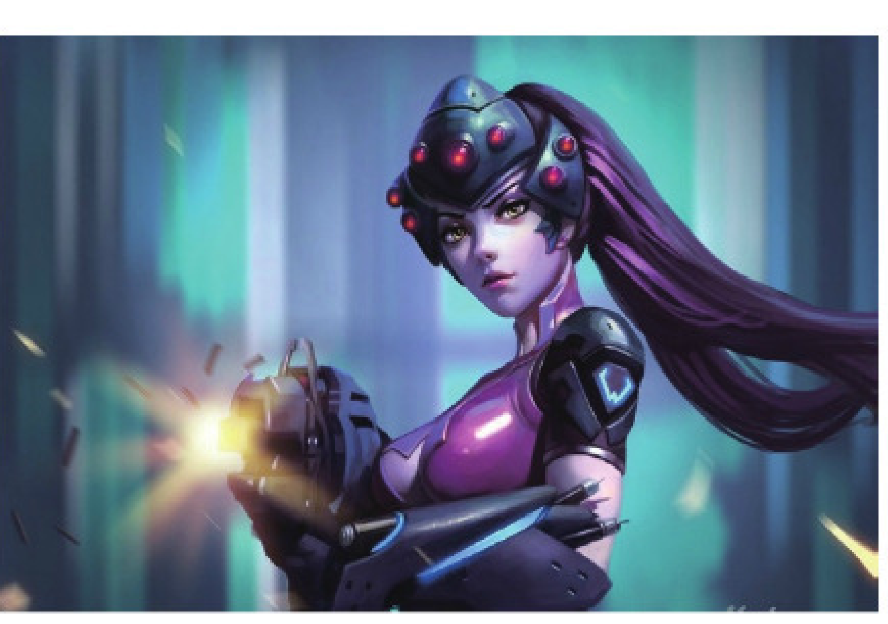
在确定了游戏规模之后，下一步就是要让玩家更明确自己在团队中的定位和工作。《守望先锋》设置了突击、防御、重装、支援四种不同的团队角色，每种类型的角色都拥有与其团队定位相符的能力，游戏在选择人物界面也给予了充分的提示，促使玩家选用团队中缺少的角色。相对于《军团要塞》而言，这对于新手更加友好，玩过MOBA游戏的玩家可以很快理解。但是，《守望先锋》在新手引导阶段对于团队角色的讲解不够深入，缺乏对几种不同游戏模式的攻关指导，新玩家需要自行摸索一段时间才能明白自己的角色在一局当中该干什么。

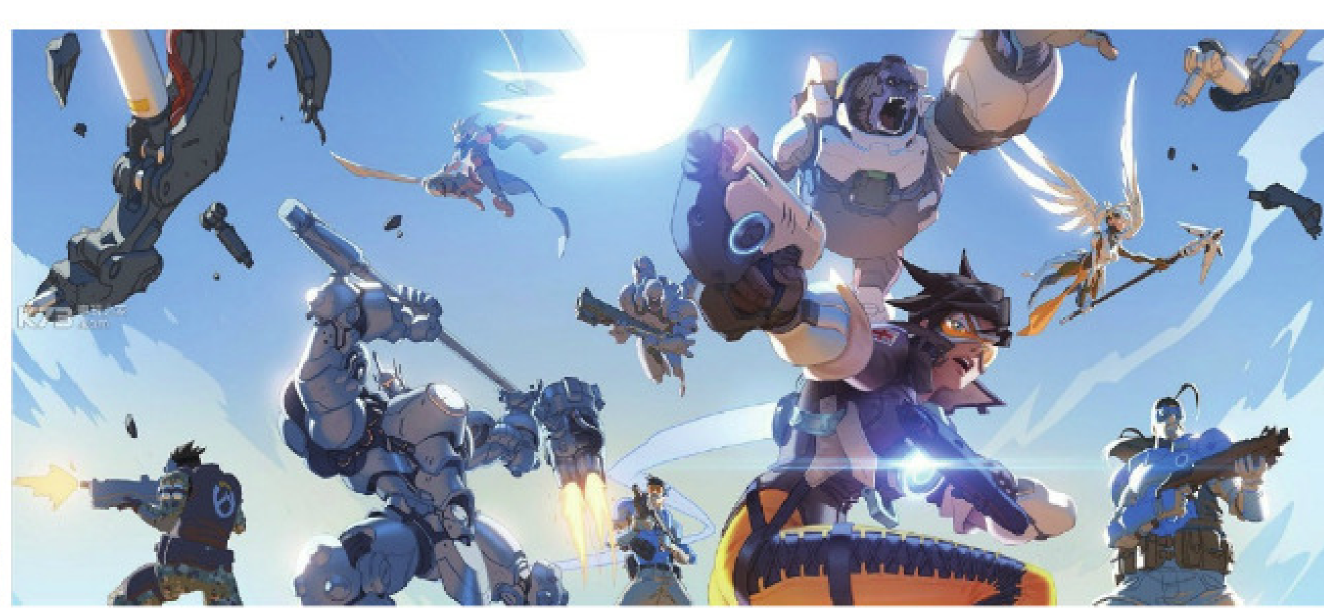
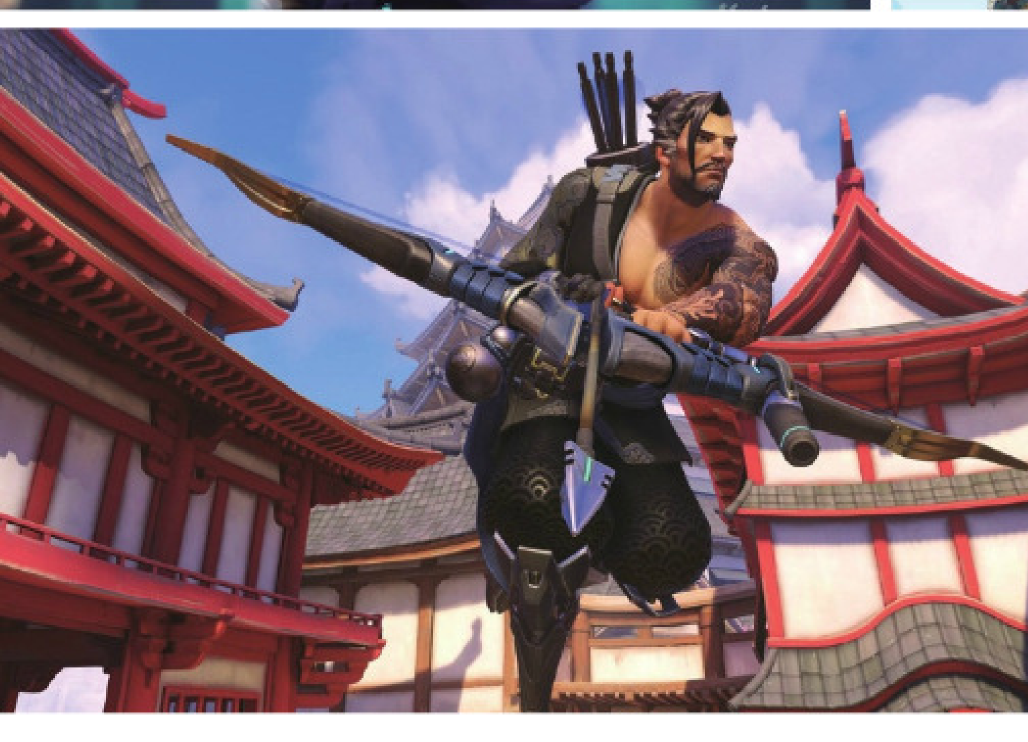
移除装备系统的设计决策，从表面上看限制了玩家的自由度，降低了游戏的深度，但它实际上是利大于弊的。首先，它降低了玩家的决策压力，角色之间的相克使玩家的决策遵循”在合适的时间选择合适的角色达成目标”这一思路，而非把注意力分散到角色本身的装备搭配上。其次，玩家可以更加专注于通过精通角色本身的攻击方式和技能，来提升自己的游戏水平。如果一名玩家能够精通更多的角色，那么他的综合实力也就越强。这些设计思路，从本质上来说与MOBA类竞技场游戏英雄的设计思路是一脉相承的，这也是暴雪的长处所在。

显而易见，《守望先锋》的整个设计思路都在鼓励玩家进行团队作战。在角色部分，融合了《军团要塞》的职业系统和MOBA类游戏的技能设计；在射击部分以DOOM/Quake这一类古典FPS为基础，在保留了其核心乐趣的基础上，降低了玩家的上手门槛。角色强大的的终极技能，让玩家在使用得当的情况下足以拯救团队，得到“全场最佳”的炫耀机会。直观的游戏目标，快节奏的游戏进程更进一步强化了游戏的核心乐趣，这也是许多玩家表示“停不下来”的根本原因。

《守望先锋》的缺陷

不可否认的是，《守望先锋》同样也存在一些缺陷。其最大的缺陷，无疑是个人目标与团队目标之间在某种情




左上 画面质量同样是《守望先锋》的一大特色

右上 不同英雄之间的特色十分明显

左下 半藏的台词已经成为了一个经典

右下 麦克雷的受欢迎程度非常高

况下存在着不可调和的矛盾，而这一对矛盾实际上在任何需要团队配合的游戏中都存在着。例如，在《军团要塞》和《战地》中往往会有“我的队友为什么不推车/占点”这样的问题。《守望先锋》虽然做了诸如屏蔽队友杀人数，让辅助角色也能得到全场最佳这些改进，在UI上更是突出游戏目标引导玩家去攻占，然而这些效果并不算理想。在随机组队中，玩家们往往呈现出一盘散沙，不顾队伍配置选择角色，只关注杀敌而忽视团队目标的局面。

团队FPS游戏的玩家主要追求两个目标，其一是注重个人技术发挥与击杀数；其二是辅助队友，注重团队目标从而获胜。而这两种目标实际上也是前文提到的，FPS游戏的核心乐趣。如果一局游戏的规则是杀人或辅助队友获得一定积分，积分越多者获胜时，这两个目标是一致的。然而当游戏的目标是占点或者推车，杀敌数量未必能推进本方的胜利过程时，在玩家中就会产生矛盾：有的人更喜欢杀敌的快感，有的人更注重团队的胜利。在《守望先锋》目前的游戏设定下，这两个矛盾实际上是不可调和的。当一个专注于团队目标一心取胜的玩家在随机组队中碰到了另一个只顾杀敌而无视团队目标的队友时，双方的冲突以及失败的苦果无疑会给本队的每一名玩家都造成负面的反馈。

要化解这一对矛盾实际上并不困难。《守望先锋》只需要像《战地》系列一样推出一个死斗模式，通过总分（获得热度值的总数）对玩家进行排名，就可以有效地把以上提到的这两类玩家分隔开来。当然，为了维持原有的设计思路，在天梯和快速比赛中唯一的评价标准就是团队整体的胜利，从而引导玩家为了在天梯上获得更高的排位而重视团队目标。另外，改进热度值系统。在现有基础上进一步增强推车和占点获得的热度值，同时在选择全场最佳时提升玩家获得总热度值的权重，并且在新手引导中对玩家进行重点教导，这样可以更好地引导玩家为了完成团队目标而努力。

总结

《守望先锋》融合了《军团要塞》的职业系统和MOBA类游戏的技能设计，并将它们和FPS游戏的射击乐趣有机地结合到了一起。然而，它并没有处理好追求个人发挥和团队胜利这两类玩家之间的关系，在游戏模式和玩家引导上仍需要进一步改进。《守望先锋》在射击部分继承了DOOM/Quake这一类古典FPS的核心乐趣，并且在它们的基础上降低了玩家的上手门槛，得到了优秀的效果。《守望先锋》无疑是古典FPS在当代复兴的重要标志之一。



《守望先锋》完美无缺？不见得吧

文 | 软饭王

说起《守望先锋》这款游戏，可能很多人的第一印象就是暴雪爸爸又制作了一款经典的游戏，对于玩家来说，《守望先锋》就是暴雪在第一人称射击领域所制造的经典作品。

这款游戏已经被太多人称赞过推荐过了，它的品质和游戏性相信不用更多的人去夸赞，但这款游戏真的像那些暴雪的疯狂粉丝说的那样，完全没有任何缺点吗？不见得吧。

对于那些因为喜欢《守望先锋》这款游戏而忘乎所以的人们，我觉得不应该因为它的优秀而忽略它所存在的问题。我并不想说《守望先锋》不好，只是在对比其他游戏之后，我觉得它所表现的一些问题，还是挺严重的。

对《军团要塞2》的过度借鉴

其实这算是一个老生常谈的话题了。关于《守望先锋》是否抄袭了《军团要塞2》，按照游戏界的一般理论来说，《守望先锋》并没有抄袭《军团要塞2》，因为在游戏界，是没有玩法抄袭这个概念的。也就是说，我们不能因为一个游戏与另一个游戏在玩法上的相似，就说这个游戏抄袭了另外一个游戏。除非是一款游戏在源代码领域完全复制了另一款游戏的内容，否则无论这两款游戏的UI有多相似，玩法有多接近，你都无法说一款游戏抄袭了另一款游戏。当然，如果你从游戏风格到游戏界面，都完全复制的一模一样，那么也有可能会被判定为抄袭，比如那个下场凄惨的《卧龙传说》。

所以在《守望先锋》是否抄袭了《军团要塞2》这个问题上，应该是没有太大的争议了。但是我们不能忽视的一点是，《守望先锋》在游戏玩法与人物设定上，都过度借鉴了《军团要塞2》。

在玩法上，无论是占点玩法还是推车玩法，都是《军团要塞2》里已经出现过的。

在人物上，托比昂的炮塔与工程师的炮塔、天使的治疗与医生的治疗、死神的亡灵形态与间谍的隐身（并不完全类似）、法老之鹰的震荡光弹与爆破手的粘滞炸弹、黑百合的抓钩和《军团要塞2》里边的一种游戏模式、黑百合的狙击枪与狙击手的狙击模式、半藏的暴风弓与狙击手的狙击枪（弓箭）武器攻击模式、狂鼠的榴弹发射器和爆破手的榴弹、秩序之光的传送器与工程师的传送入口出口，在这些问题点上，虽然很多暴雪游戏的忠实粉丝都拿出各种中古游戏来反驳《守望先锋》对《军团要塞2》的过度借鉴，但事实摆在那里，是非当有公论。

其实说起来，暴雪和Valve之间也是经常互相借鉴的。虽然Dota后期的地图的确是冰蛙在维护更新，不过地图当中的元素和形象基本都是暴雪的。所以Valve的DOTA2，也可以说对暴雪的《魔兽争霸3》有相当多的借鉴。所以我们不能因为《守望先锋》借鉴了《军团要塞2》就对暴雪横加指责，当然也

不能因为DOTA2当中的人物形象类似《魔兽争霸3》的人物，就斥责V社，这是同样的道理。

平衡性做的不够好

《守望先锋》应该是暴雪在第一人称射击领域的一次尝试，它的最初目的，应该是奔着兼具娱乐性的竞技性游戏的方向去的，虽然暴雪这次努力把《守望先锋》打造成一个平衡性与娱乐性兼顾的游戏，但是目前的《守望先锋》在平衡性上，做的并不够好。

游戏的英雄当中，堡垒过于强势导致了在某些推车模式的地图当中，防守方的策略几乎是围绕堡垒展开的。当一些堡垒占据了关键位置，周围也有队友负责支援的情况下，攻击方想要突破这种防守几乎是不可能的，越是专业性比较高的战队，越会选择这种收益明显的防守策略，这对于一种强调快速移动以及突破的游戏来说，确实不是一种好的现象。

与堡垒相对的，是辅助英雄的过于弱势，虽然对于很多英雄来说，辅助英雄加上输出英雄的效果，是1+1>2的，但是对于具体的玩家来说，又有多少人愿意去做一个辅助英雄呢？一般的辅助英雄很难拿到全场最佳，这也导致了很多人并不愿意选择辅助英雄。如果辅助英雄无法获得更多的游戏快感，那么这不仅是游戏公平性的问题，也是游戏设计本身欠缺的考虑。毕竟大家都是来玩游戏的，游戏又讲究陌生匹配，那么对于选择辅助英雄的人来说，牺牲自己来使其他人玩得更好，是应该获得奖励的。

在平衡性上，虽然目前的《守望先锋》表现的不算太好，希望在未来暴雪会在这方面有更好的调整和改变。

竞技理念与游戏模式

很多人都觉得，《守望先锋》并不是一个竞技类的游戏，原因之一就是暴雪把游戏的娱乐性做的太成功了，导致了很多玩家只是抱着娱乐的目的来玩的。他们并不在乎输赢，玩的爽快就足够了。相比于《英雄联盟》和DOTA2，《守望先锋》这款游戏明显对玩家没有更高的要求。

然而这样，也就造成了有相当多的玩家并不在乎游戏的结果，只要玩的爽了就足够了。不能说这些玩家的想法是错的，但是对于其他的玩家而言，这种想法明显不公平。

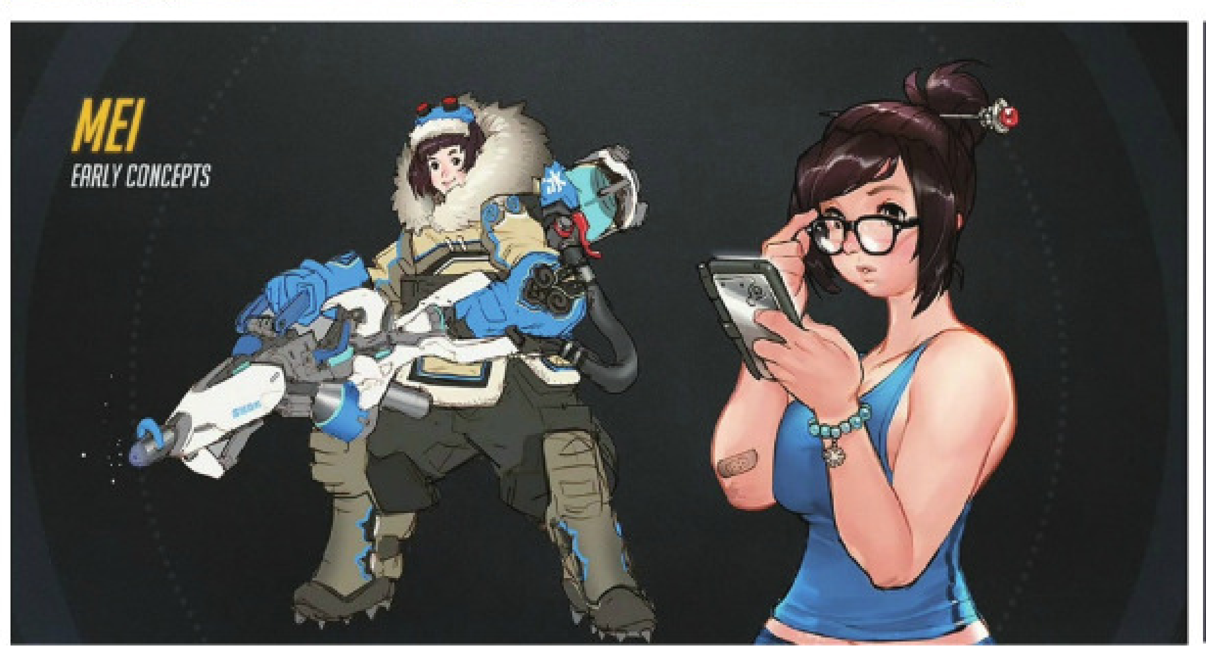
虽然《守望先锋》这款游戏比较强调个人发挥，但是团队的配合也是游戏获得胜利的关键。每当一些玩家希望队友能够配合自己的时候，总会发现这些玩家怒吼着冲向敌人的阵地，不管队友的走位，也不管队伍的方向。他们觉得游戏爽就足够了，所以不停的给对方送人头。更关键的是，因为这些玩家的技术不高，导致自己这一方的输出差一个人，会被对面压着打。《守望先锋》本身在弱化这种情况，可是无论怎么弱化，这种情况还是广泛的存在。

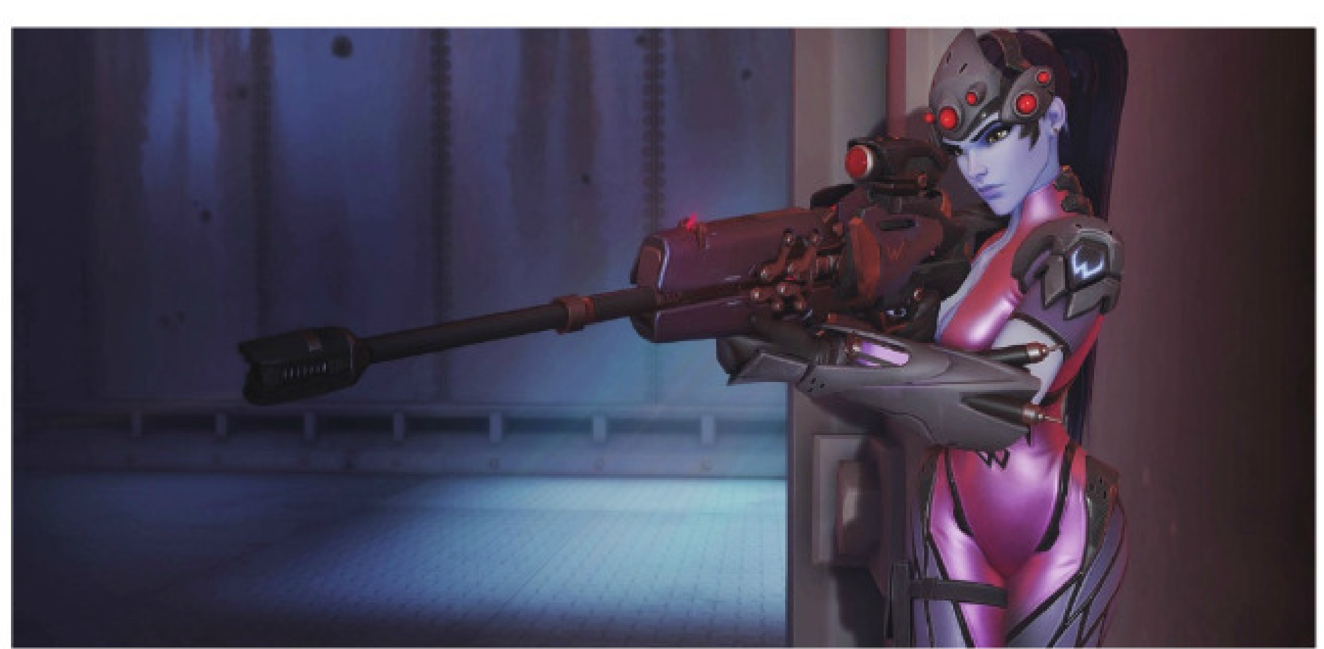
《守望先锋》的这个设计思路是来自于暴雪的另一个游戏《风暴英雄》，《风暴英雄》就是一个对团队要求比较高的游戏，团队经验值平分，死亡之后损失也并不高，所以导致了很多技术不高的人经常性的选择无脑冲锋的玩法，这也破坏了其他玩家的游戏体验。《风暴英雄》并没有其他MOBA游戏那么火爆的原因之一，也有这一点。而《守望先锋》很好的继承了这一点，不知道让我说什么才好。

游戏的另一个问题则是到目前为止，游戏本身的模式还比较少，比起它的被借鉴者，《军团要塞2》的九种游戏模式，《守望先锋》的游戏模式要少得多，希望暴雪在未来会加入更多的游戏模式。

平心而论，《守望先锋》绝对是一款优秀的第一人称射击类游戏，无论是游戏节奏还是玩法设计，都可以说超越了它的前辈，同时又有自己的创新。不过，我们不能因此而忽略它的问题，对它进行不加分析的夸赞无益于它的进步，所以，正确的看待《守望先锋》，才是对这个游戏最大的支持。P







左上 游戏的地图在竞技性与娱乐性的平衡上还有待加强

左下 小美的身材是被玩家吐槽的重点

右下 黑百合的设计理念与《军团要塞》的狙击手有些接近



文 | 西门吹风

榜样

废土上的人，大多很坏。

没办法，在这个时代，人总是要活下去的，想要活下去，就要够狠，够坏。有人会觉得抢老人的食物太过分了，不过在这片废土大地上，吃人都很常见，与把人杀了之后吃人肉比起来，仅仅是抢夺老人的食物，实在是太善良了。

在核战争刚刚结束的那几十年，没有人信得过彼此，人们可以为了一口粮食打的头破血流，也可以为了一块破布争的焦头烂额。没办法，核战争之后的冬天无比的寒冷，多一块布料，就是多了一分生存下去的希望。

在这样一个时代里，突然多了这么一个人，他不仅愿意将自己的食物分给大家，而且愿意将自己的住所让给大家住，甚至把宝贵的药品也让给更需要的人。他的无私精神仿佛是废土上的一朵白莲花，很多人嘲讽说：不相信他能够活过一年。

可是，有越来越多的人开始认同他的行为，他们被乔伊的行为感动了，觉得废土大地上不可能永远都在尔虞我诈，总有一天，真正的秩序与民主会回到这片大地上。于是他们纷纷加入乔伊的组织，并且把“好人乔伊”的名声传遍整个废土大地。慢慢的，人们都知道了好人乔伊，就连废土上先后成立的几个大组织也知道了好人乔伊的事迹。有意无意地，很多人都在传遍好人乔伊的善行，就连哪些大组织也不例外，毕竟每个人都希望这个世界是善良的，希望每一个人都是善良的，或者说，愚昧的。

渐渐地，好人乔伊的名号越来越大，从废土各地赶来投奔好人乔伊的人越来越多，他的事迹被印刷成册，在废土大地上广泛流传，他就像是后启示录的圣人一般，带领着废土大地上的人民，重新回归辉煌。

然而，有一天，有个人终于撞破了好人乔伊的秘密。

原来，这个乔伊不仅不是好人，还是一个十恶不赦的混蛋。他背后有一个名为“改造者”的组织，他们希望将废土上的所有人都变成没有智慧，充满战斗力的改造人。然而这个工程需要大量的人进行实验，而且还需要大量的资源，这几乎是不可能的。

而这个“改造者”组织则想出了一个办法，他们让乔伊伪装成一个前无古人后无来者的大好人，然后让组织里的其他人拼命的宣传“好人乔伊”的感人事迹，借此来吸引那些希望获得帮助的人来到这里，加入他们。这样他们不仅获得了大量的平民作为实验的材料，而且还可以通过这些平民带来的

物资获得足够多的宝贵资源。

原本他们这个计划是不会被人发现的，可惜有一个人逃过了他们的改造，将他们的计划公之于众。不过很多人第一时间并没有相信这个人所说的话，他们反而觉得，这个人是因为嫉妒好人乔伊的名声而对他进行污蔑。

不过那些大组织反应却十分迅速，他们迅速相信了这个人所说的话，并且在“改造者”组织的追杀下把他保护了起来，然后迅速集结部队，组成联军，朝“改造者”组织的老巢进攻。

虽然“改造者”组织拥有数量庞大的改造人军团，但是在面对几个大组织的联合进攻之下，“改造者”集团还是失败了，他们被剿杀，消灭，再也没有存在过。

几个大型组织在这次围剿当中纷纷确立了自己的地位，联合军团、自由之翼和商业联盟纷纷成立，废土大地上终于确立了正式的阵营，他们彼此竞争，战斗，与之前“改造者”集团所做的没什么两样。

人们也终于认清楚了事情的真相，他们纷纷烧毁那些宣传“好人乔伊”的小册子，而这个被“改造者”组织宣传出来的“好人乔伊”，也被人们改称为“骗子乔伊”。在之后的几十年里，没有人再相信真的会有人能够无私的对待其他人。只要有人这么做了，一定会有人讽刺道：“你该不会是‘骗子乔伊’吧？”

之后又过了许多年，几大阵营都陆续的开始宣传本阵营的好人好事，不过废土大地上的人已经受到了教训，他们再也不相信这些阵营的宣传了，于是在宣传了一段时间之后，其他阵营发觉收效甚微，也就放弃了这种费力不讨好的宣传。

总之，废土大地上还是没有多少好人，在行走的时候一定要多加小心。

怪兽

废土上有很多被辐射的人，波尔图就是其中的一个。

他因为幼小的时候被辐射过，导致整个左手都是畸形的，看上去如可怕的怪兽一般。

波尔图的童年并不幸福，由于他怪异的样子，村子里面没有别的孩子喜欢他。他们嘲笑他，谩骂他，甚至肆意殴打他。废土大地上的孩子最喜欢玩一个名叫“英雄德姆”的游戏，他们个个都是英雄德姆，而波尔图，则是那个十恶不赦的坏蛋。他们拿自制的弹弓射击波尔图，仿佛神枪手德姆在干掉一个又一个的敌人，波尔图徒劳的用他那怪异的左手抵挡向他飞来的石子，可是每一次，他都被这群孩子们打的满头大包。

他十分痛苦，扑到自己母亲的怀里，向他的母亲哭诉自己的遭遇，而他的母亲温柔的抚摸着波尔图的伤口，告诉他无论怎样，都要做一个善良的人，因为上天，早晚会眷顾善良的人。波尔图懵懂的抬起头，看着母亲慈祥的面庞，轻轻点了点头。

废土总是这样，有改变的，也有没改变的。

波尔图渐渐长大了，虽然与他同龄的孩子们不再因为他怪异的样貌而欺负他，但是无形的歧视却一直伴随着波尔图。每次村子出去集体狩猎，波尔图的工作都是最危险最辛苦的，而狩猎回来分配的食物，波尔图得到的却是最少的。没人觉得这么做有什么不对，因为他们早已经习惯了这么做。

波尔图在父母死后就离开了村子，他没有朋友，所以他走的时候甚至没人知道。在他走了之后村子很久，村子又要开始集体狩猎了，人们才发现波尔图已经离开。他们一边庆幸这个怪物终于离开了村子，一边感叹村子里少了一个打猎的好手。

不知从什么时候起，废土大地上开始出现一个“正义之手”的组织，他们虽然人数不多，但十分喜欢帮助他人。他们拯救了很多在废土大地上苦苦挣扎的人，也解决了不少废土大地上流毒已久的祸害。人们谈论起他的领导者，总会提到他有一只神奇的左手，这只左手如同上帝之手一般，救了好几次命。消息也传到了村子里，没有多少人关心，因为这与他们无关。

有一天，村子突然被一伙强盗攻占了，他们烧杀抢掠，无恶不作。把村子里的人当作奴隶，强迫他们干繁重的劳动。村子里面没有强大的武装，所以根本没有反抗的能力。

就这样过了几个月，有一天，这群强盗遭到了伏击，伏击的人正是“正义之手”组织，他们解放了村子，村民们终于再次获得了自由。

当村民们怀着感激的心面见这群人的领导者的时候，突然发现，这个人竟然是波尔图。

村民们不知道说什么好，波尔图却表现的平静自然，他问候了村民们，并给他们留下了不少物资之后，就带着“正义之手”离开了。

村子又恢复了平静，仿佛没有什么改变。噢，对了，村里面孩子的游戏从“英雄德姆”变成了“英雄波尔图”。孩子们一个个缩着左手，装成波尔图当年的样子，殴打一个被装扮成强盗的村里的孤儿。

一切都没什么变化，真的。

极光

茉莉娅总是想去北极看看极光，可是她总是去不成。

从小时候起，茉莉娅就听她的奥利弗奶奶给她讲故事，讲关于极光的故事。她那个时候就在想，如果能去北极，亲眼看看极光该有多好。可是在被核弹侵袭过的废土大地，这个愿望无疑是一种幻想，或者说，妄想。

之后，茉莉娅长大了，她进了医学院，成了医生联盟里面的一名护士，嫁给了一个名叫奥兰多的工程师，生活渐渐平淡下来，可是，她还是没有忘记童年的愿望，想去北极看看极光。

她总是跟自己的老公奥兰多抱怨：“你真是太没有本事了，你如果是那些大阵营的负责人的话，一定有办法带我去北极，去看看极光。”

而奥兰多也总是说：“你不要痴心妄想了，北极也被核弹轰炸过，那里到处都是核辐射，你去了之后呆不了半天，就会被核辐射给照射死的。”

茉莉娅知道这是实情，可是她还是气不过，于是撅着嘴，赌气不跟奥兰多说话了。

日子就是这么一天天的过，没人关心明天是什么。

突然有一天，奥兰多对茉莉娅说：“亲爱的，我们去北极吧。”

“什么？你说什么？”茉莉娅显然没有听明白奥兰多的话，追问道。

“我是说，咱们去北极吧，你看我准备了什么？”奥兰多说着，从背后掏出两件抗辐射服，“有了这个，我们就可以去北极了，我为了这个已经准备了好几年了。”

“太好了，亲爱的，我爱你！”茉莉娅看着奥兰多手里的抗辐射服，高兴的哭了出来，她没有想到，自己的丈夫竟然瞒着她准备了这么大的惊喜。

“嗯，亲爱的，我也爱你！”奥兰多笑着，眼神里似乎闪烁着光芒。

于是两人准备了足够的食物和干净的水。朝着北极出发。

他们一路千辛万苦，终于走到了北极，当他们到达北极的时候，正好是极夜。

“太棒了，我们到北极了，终于到了。”茉莉娅看着皑皑的冰原，兴奋的对奥兰多说。

“是啊，我们终于到了。”奥兰多看起来有点虚弱，他苍白的脸上勉强挤出一丝笑容。

“亲爱的，看！极光！”茉莉娅抬起头，突然看到了那闪动在天穹之上的光芒，这光芒是那么的美丽，那么的迷人。

“好美的极光……”奥兰多看着极光，脸色变得更加苍白。

“亲爱的，你怎么了？！”茉莉娅终于发现了奥兰多的不对劲，她抱着奥兰多，有些惊慌的问道。

“没事，我没事。”奥兰多仍旧保持着微笑，可是脸色被极光映射的更加苍白。

这时候，茉莉娅才注意到，奥兰多的抗辐射服的后背，破了一个大洞，这个洞被抗辐射服类似的布料掩盖着，平时根本无法发现。

“亲爱的，你……”茉莉娅看着奥兰多，说不出一句话来。

“没关系，亲爱的，是我不好，怎么样也找不到两件完好的抗辐射服，我只能这样才能和你一起来北极看极光，我感觉很幸福，你要好好活下去，为了我们……”奥兰多想努力再挤出一丝微笑，可是他已经做不到了。

这时，茉莉娅突然脱下了身上的抗辐射服，北极的强大辐射瞬间将她的皮肤腐化。她紧紧的抱着奥兰多，轻声说道：

“我爱你，亲爱的！”

“我也爱你，亲爱的。”P

微博留言

虽说六一节已经过去了，但晒晒礼物啥的，总还是会受欢迎吧？希望宝宝们会喜欢软娘为你们准备的这份[喵喵]特别[喵喵]的六一礼物～现在你们可以猜猜都有什么～

404Nation：靠，不会有仙剑吧
anatta52：时至六一。他博之主，衣东洋婢服，着蓝白亵裤。玉唇含球，黑丝覆足，猫耳及首，以为之礼。 吾博则不然。恍恍乎度comment日，惚惚哉欲脱责。我辈必使其悟。若吾言禁于此，诚期诸君勠力，切望后人以继。[doge]难道是这个？？？.jpg
蜀山亦玄：真诚不要套路
芸笙忒莉亚：等待
名剣_阿no布：软娘姐姐人美，胸大，心地好！这样我就中（黑）奖（箱）了对不对！
萧月尘：一大波软娘正在袭来
休襟襟休：讲道理，不是198不信
李啊李三思：仙剑一二三三外啊啊啊啊啊啊！都是我想要的。
梦起余杭：什么？？？～是软软的照片吗～
ChengKe_TheSilent：莫名期待软娘的礼物，不会是OW吧……
太阳剑士索拉尔：软妹自拍一张文艺范的市井小民：零食吗？！！！还是碟！！！

明天做个抽奖活动，这样你们就有动力起床了吧～

藏锋姑娘：啥？
准爵：明天必起床吃早饭，我的生活非常规律[酷]
苏三的毛绒玩具：已经起床，但是完全看不到活动。。。。
小小小小大怪兽：活动呢？
老咸鱼Agony：啥啥啥，我已经起床了奖在哪儿
無敵正義超人：直接给我个双星物语2的威力加强版吧[泪]
快熟面：才看到→_→因为今天休息…已经上了一个多星期班了[doge]
AuRo_暮云攥纸抡唐人：抽几套天使帝国？
星魂局DMC：我要双星物语2[泪]
入则无法家弼士：仙剑二添了一些坑，然后挖了另一些坑。。[笑cry]
一朵安静美男子：回复@尹薰汐:仙二复活了 靠三魔器之一的九转回魂珠
宇文平康：送新仙剑？
尹薰汐：话说，看这个一直有个疑问，月如真的复活了吗？[思考][思考][思考]
准爵：明天必起床吃早饭，我的生活非常规律[酷]
梦起余杭：有关配图？～～
一支乐观的枪：欧洲杯。。。。。起床就下午了
懵逼奇侠传：哦

软娘发现……自屁股开播以来……已经发了53条关于这游戏的微博了……我是不是应该去戒毒所待几天……

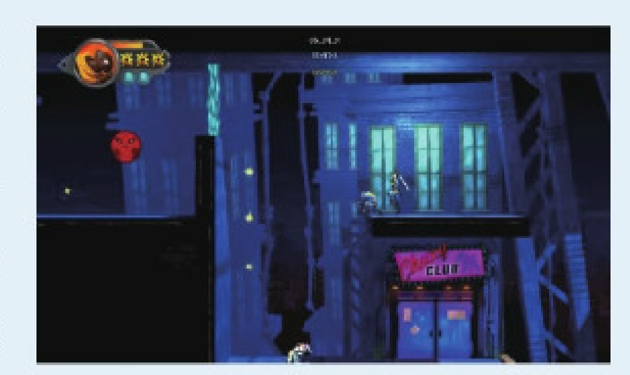
Strawberry-Jhin：晕3D
Seriously4：暴雪的阴谋
jeasomkyuto：是不是只有我买了以后没有中毒啊……就玩了几次……
星魂局DMC：守望屁股果然棒
defisym：doge
地方寻事组：你应该朝暴雪和网易要点钱
Senses启示：软娘太污，要请个污师驱毒
大众软件果然棒：回复@年轻的搬砖工哟:笑cry
准爵：拜拜
洛埋名：表情我只服你
年轻的搬砖工哟：54条了
Bright0574："为什么守望屁股一组6个人？""因为戒毒所6个人一间。"
泛银河关爱真神发际线共同体：喝两盒柠檬茶压压惊
这里是胖纸：回复@大众软件果然棒:所以放弃吧233
伊特古拉：别戒了，戒不掉的
大众软件果然棒：回复@凌晨过后精神有所好转:笑cry
凌晨过后精神有所好转：天天都看你在线……
这里是胖纸：就目前来看，你能戒掉？ P



火的意志永存——忍者手游大集合

《火影忍者》将日本的忍者文化带给了全世界——虽然对历史真实忍者严重歪曲。得益于《火影忍者》系列漫画以及动画在世界的广泛传播，全世界的漫迷们都知道了忍者这一日本古老的侦查、破坏、暗杀职业。如今手游时代怎么能少得了忍者题材的手游呢？下面的这些忍者题材手游有的会让你对忍者有一个崭新的看法。

《暗影之刃》



《暗影之刃》以章节和关卡的方式为玩家呈现忍者的敏捷和冷酷，玩家扮演一名得到情报的忍者，玩家需要借助敏捷的身手来躲避障碍陷阱干掉敌人，尽快将情报交给忍者的老师。游戏风格明快，动作干净利落关卡设计紧张刺激，完美的诠释了忍者的快准狠。

《合战忍者村》



开罗旗下的游戏都是以复古像素以及模拟经营为最大的特色，这款忍者题材的手游《合战忍者村》也不例外。玩家扮演君主并培养自己旗下的忍者去与其他势力的忍者进行竞争，在游戏中玩家不仅可以经营建设自己的城镇，更可以与其他势力进行交锋战斗，是一款开罗旗下经典的模拟经营+战斗的手游。

《乐高忍者：天际飞行》



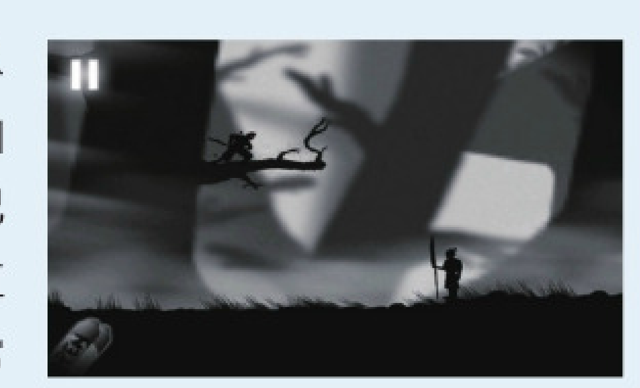
乐高题材的游戏都非常有趣，将积木拼插和构建世界并演绎故事的乐趣放入虚拟世界，《乐高忍者：天际飞行》正是这样一款忍者题材的乐高游戏。玩家将扮演忍者阿光去阻止邪恶的精灵船长侵占忍者土地，游戏中玩家要通过一个个不同的关卡，同时还可以通过积分来升级忍者技能让战斗更加精彩。

《忍者神龟：电门》



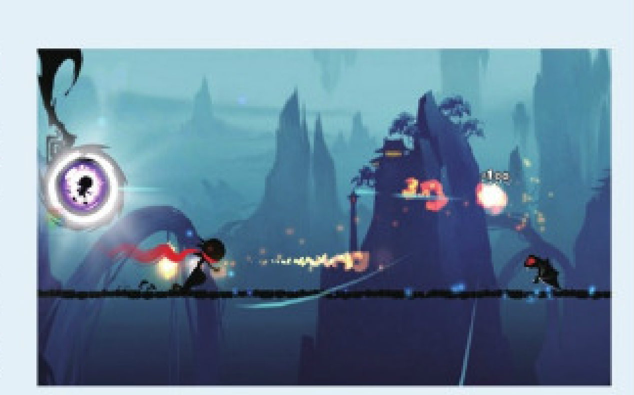
《忍者神龟》的经典自不必说，玩家在游戏中可以选择操控四名神龟与邪恶的大脚兵和经典的反派施莱德进行战斗。动作感和打击感非常好，而且角色动作流畅，加上丰富多彩的技能和酷炫的技能特效，《忍者神龟：电门》绝对能够让你打的非常爽。

《暗影忍者》



这是一款剪影风格的忍者游戏，黑白相间的画面加上敏捷迅速的动作表现，配合上击杀敌人是喷贱的血红色，让这款游戏的风格非常独特。游戏玩法非常简单，玩家需要通过划屏来对忍者进行操控去击杀关卡内的敌人从而完成关卡，游戏难度较大，一失手成千古恨更是游戏的常态，有自信的同学可以一试。

《忍者必须死2》



这是一款忍者题材的跑酷手游，玩家将扮演忍者进行跑酷。当然跑的路上会有很多陷阱等待着玩家，玩家需要通过合理操作来躲避这些陷阱，最终抵达终点。同时游戏还有天梯系统，玩家可以通过与其他玩家进行较量比拼分数高低在天梯上爬得更高。

《火影忍者》官方手游



腾讯旗下的《火影忍者》官方手虽然在氪金度方面对玩家非常非常的不友好，但游戏的质量和素质却一流。玩家不仅可以在章节模式中重温经典动漫故事剧情，更可以通过各种活动和各种玩法对自己旗下的忍者进行培养，同时还可以通过PVP与其他玩家进行较量。摆正心态，不氪金也能玩的尽兴。P

大众软件

2016年第7期 总第490期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
汪澎（主任） 赵征（副主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治 王铮 武国文
专栏记者 郑弢
本期责编 武国文

市场部
李喆 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
投稿邮箱 editor@daruan.com

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2016年7月5日
零售价 人民币 12.00元



某天，正在编辑部沉迷《守望先锋》我突然被人一拍，回头一看原来是魔之左手。魔左大大嘿嘿一笑，“Yarrn小同学，给你安排个美差去不去？”

“美差？”正在看动漫的软饭王又一次成功被吸引了过来：“为什么不找我？”

“都有都有，明天下午在常营有厂商提供的免费观影，可是我到时候要去参加发布会。要不你们替我去看了吧？”魔左遗憾说道，那神情好似把珍藏在冰箱里珍藏多年的可乐全部送给我们了一样。

“看电影这个事儿……”软饭王拖着尾音打开了“众里寻他”地图，键入“常营”两个字：“也不是很远嘛，放心吧魔左，我们去替你看。”

“……”于是故事的主人公我就这么被忽略了。不过，免费观影挺起来还是挺不错的嘛！

当我把乘车路线发给软饭王之后，故事突然有了戏剧性的转折发展——

“常营这么远？”软饭王表示了第一次吃惊。

“去那边就需要倒3趟地铁？”软饭王表示了第二次吃惊。

“坐地铁预计需要两个小时？”软饭王继续表示了第三次吃惊。

嗯……我记得高中语文老师教给我的是双重否定代表肯定，那三重否定是不是代表重要的事情说三遍？

“Yarrn，我突然想起来明天‘三亿鼠标’有在线送礼的活动，要不你自己去看吧？”某饭王弱弱的向我表示了退意。

“你看，外面天这么热对吧，过去就得2小时，回来又得2小时，有这时间我都可以看三部电影了……”某饭王试图解释真的不是懒，但我戴上耳机继续沉迷《守望先锋》去了。

两天后，我一到编辑部就找魔左：“最近《魔兽》电影要上映了，还有厂商观影吗？你要不要再考虑去参加个发布会？”魔左最终以我可以拿1070玩《守望先锋》为代价，打消了我装作家属的样子跟他一起去看《魔兽》IMAX版的念头。

好吧，既然不能省钱了，那就去看0点首映场！

身着双面间谍衬衫顶着熊猫眼的YARRN
Yarrn@Daruan.com



大众软件
微信公众平台



下载大众软件App
“游戏联播”



大众软件
官方淘宝店


融合近千家主流杂志、出版社、自媒体
聚合高品质内容
以内容为本，社群为链
构筑知识链与关系链完美整合
的阅读生态美学
核
聚
变
从数字视角认知世界：人类发展的
又一里程碑
构筑名人知识库、社群自主学习
生态及话题知识链
从不同视角凝聚人类智慧的力量
通过知识，以不变应万变，演绎
数字时代知识进化美学
展现社群化阅读的读心美学
兴趣大数据算法的降噪引擎
独创的社群读心引擎
构筑内容精准分发上的黄金分割
降噪引擎＋读心引擎＝共鸣引擎
社群化阅读时代来临
畅读
VIVA
6.0
畅读
VIVA
6.0
社群化阅读全新体验
畅观天下·读揽人心

艺术痴

电影迷

体育迷

飙车党

数码控

摇滚范

一大波知心好友在等你

社群化阅读时代来临



